Roland JP-8000
Sythétiseur

Aide mémoire d'utilisation

L. Duffar

Sommaire Court

(Le sommaire complet est à la fin du document

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du pdf pour naviguer dans le document

1 Démarrage 5

1.1 Connexion 5

1.2 Choix des sons 7

1.2.1 Sélection des sons par BANK de patch ou Performance 7

1.2.2 Démo des patchs d'usine 8

1.2.3 Performances d'usine : Démo jouables sur internet et parties Lower et Upper 8

1.2.4 Patchs d'usine : Démos jouables sur le web et caractéristiques Legato et Mono 11

1.2.5 Chargement de patch A rédiger 14

2 Utilisation 15

2.1 Changement de son 15

2.2 Modifier le son 15

2.2.1 Principes du Patch et du Split 15

2.2.2 Panneau de contrôle 15

2.2.3 Modifier la forme d'onde : Waveform 19

2.2.4 Cutoff Frequency pour rendre le son plus brillant ou feutré 20

2.2.5 Résonance pour ajouter du caractère au son 20

2.2.6 LFO 1 pour ajouter une modulation au son 21

2.2.7 Tone Control pour ajuster la tonalité 22

2.2.8 Chorus pour élargir le son 22

2.2.9 Delay pour ajouter de l'écho au son 23

2.2.10 Mémorisation d'une Performance 23

2.2.11 Réglage simultané de plusieurs curseurs (commande à ruban) 26

2.3 Produire des arpèges en jouant des accords (Arpégiateur) 27

2.4 Jeu de Motif (Patterns) avec un doigt (RPS) 28

2.5 Contrôle simple de changement complexes de timbre (Motion Control) 34

2.5.1 Motion Control d'usine 34

2.5.2 Effacement d'un Motion Control d'usine en préparation de la création d'un Motion Control user 35

2.5.3 Enregistrement d'une Motion Control user 36

2.5.4 Si vous faites une erreur durant l'enregistrement 37

2.6 Jeu de 2 sons simultanément (Key Mode) 38

2.6.1 Jeu d'un seul patch (Single) 39

2.6.2 Jeu de deux perches avec une touche (Dual) 39

2.6.3 Jeu de patches différents dans les parties gauche et droite du clavier (Split) 39

2.7 Restaurer la configuration d'usine 40

2.8 Mise à jour du firmware 41

2.9 Réinitialiser PITCH BEND et RUBAN après le changement de pile 43

3 Utilisation approfondie 44

3.1 Survol du JP 8000 44

3.1.1 Commande 44

3.1.2 Source sonore 44

3.1.3 Séquenceur 44

3.2 Patches et Performances 45

3.2.1 Patches 45

3.2.2 Parties 45

3.2.3 Performances 45

3.3 A Propos de la mémoire 48
3.3.1 Mémoire système 48
3.3.2 Mémoire user 48
3.3.3 Mémoire preset 48
3.3.4 L'aire temporaire 48

3.4 Procédures d'édition de Patch 50
3.4.1 Sélection d'un Patch 50
3.4.2 Edition d'un Patch 50
3.4.3 Stockage d'un Patch 52

3.5 Fonctions qui modifient le son 55
3.5.1 Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator 1) 55
3.5.2 Sélection de l'onde de base pour le son (2) (Oscillator 2) 59
3.5.3 Modification de la forme d'onde et de la hauteur de son (OSC COMMON) 61
3.5.4 Modification de la brillance (Filter) 64
3.5.5 Modification du volume (Amplificateur) 70
3.5.6 Modulation du son (LFO 1) 72
3.5.7 Modification de la tonalité (Tone Control) 74
3.5.8 Ajout d'espace et de profondeur au son (Chorus) 74
3.5.9 Ajout d'un effet d'écho (Delay) 75

3.6 Tirer parti des fonctions de jeu 78
3.6.1 Contrôle simultané de multiples paramètres (commande tactile)., 78
3.6.2 Emploi de la dynamique du clavier pour changer les paramètres (Velocity) 82
3.6.3 Jeu de notes isolées (Mono/Legato) 86
3.6.4 Changement progressif de hauteur entre notes (Portamento) 87
3.6.5 Jeu dans une tessiture extérieure au clavier (Oscillator Shift / Keyboard Shift). 88
3.6.6 Transposition de votre jeu (Part Transpose) 89
3.6.7 Changement de la hauteur (levier pitch bend) 90
3.6.8 Ajout de changements cycliques (levier de modulation (LFO 2)) 91
3.6.9 Emploi d'une pédale pour modifier votre jeu (Control Pedal) 93
3.6.10 Maintien du son (Hold Pedal) 94

3.7 Jeu d'arpèges et motifs originaux (arpégiateur/RPS) 96
3.7.1 Jeu d'arpèges (Arpeggiator) 96
3.7.2 Jeu de motifs (patterns) avec un doigt (RPS) 99

3.8 Enregistrement des mouvements de curseurs/boutons (Motion Control) 108
3.8.1 Reproduction d'un mouvement 108
3.8.2 Enregistrement d'un mouvement 111

3.9 Réglages de performance/ système 115
3.9.1 Faire les réglages de paramètres de performance/système 115
3.9.2 Fonctions des paramètres de performance 115
3.9.3 Fonctions des paramètres de système 123

3.10 Retour aux réglages d'usine (Initialisation) 127
3.10.1 Procédure 127
3.10.2 Types d'initialisations 127

3.11 Emploi du MIDI 130
3.11.1 Commande d'appareils MIDI externes 130
3.11.2 Commande du JP-8000 depuis un appareil MIDI externe 133
3.11.3 Synchronisation avec des appareils MIDI externes 135
3.11.4 Enregistrement de ce que vous jouez dans un séquenceur externe 136
3.11.5 Sauvegarde des réglages dans un séquenceur externe (Bulk Dump) 140

3.12 Appendices 142
3.12.1 Astuces de création sonore de basse, piano électrique et orgue 142
3.12.2 Comprendre le son 146
3.12.3 Qu'est-ce que le MIDI? 153

3.12.4 Mauvais fonctionnements 156
3.12.5 Messages d'erreur 158
3.12.6 Liste des paramètres 159
3.12.7 Liste des réglages de transmission/réception 159
3.12.8 Equipement MIDI 159
3.12.9 Tableau d'équipement MIDI 159
3.12.10 Caractéristiques 159
3.12.11 Tableau vierge 162

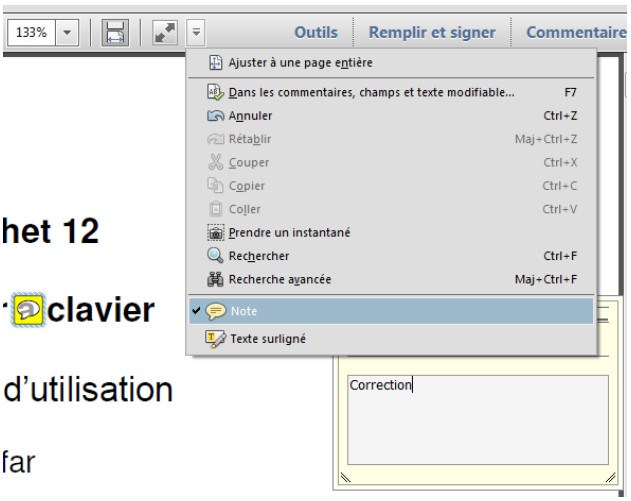
4 Logiciels pour le contrôle du Synthétiseur 163

4.1 Applications PC 163
4.1.1 WinJPLib (Roland) A compléter 163
4.1.2 SendSX A compléter 163
4.1.3 Roland JP-80x0 AudioUnit & VSTi Librarian Editor Plug-in A rédiger 163
4.1.4 SysEx A Rédiger 163

5 Informations sur internet 164

5.1 Ressources SyEX 164

APPEL A CONTRIBUTION : Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Ma page sur Audiofanzine pour communiquer : http://fr.audiofanzine.com/membres/939970/

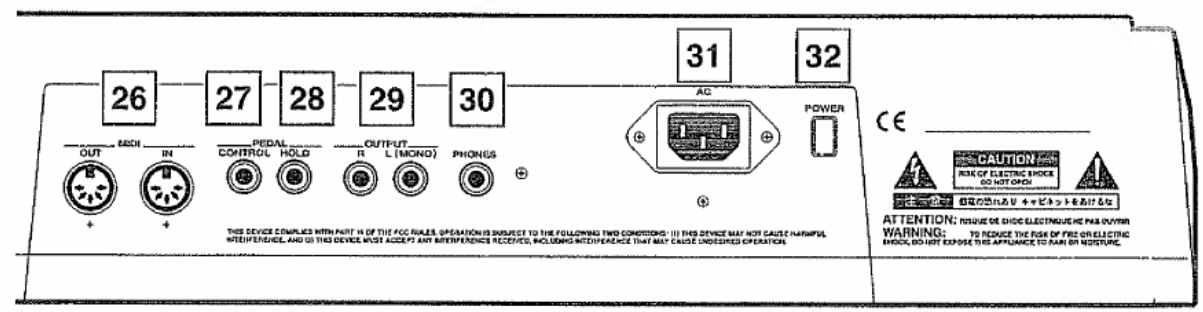
Cet aide mémoire, ne prétend pas couvrir exhaustivement les fonctionnalités, mais tente d'offrir une approche pratique d'instrumentiste

Le mode d'emploi (téléchargeable également en français) est d'une **qualité rare par son caractère pédagogique, et aborde même les principes de la synthèse analogique** (malgré le nombre modéré de 130 pages).

Cet aide mémoire, qui reste à terminer, commencé comme une copie épurée du manuel, n'est donc pas aussi indispensable que pour la plupart des autres synthétiseurs dont les manuels sont d'une qualité très médiocre (et souvent mal traduits. Ce document contient cependant quelques informations pratiques supplémentaires, comme le chargement et la sauvegarde de patches sur ordinateur que le manuel n'aborde pas.

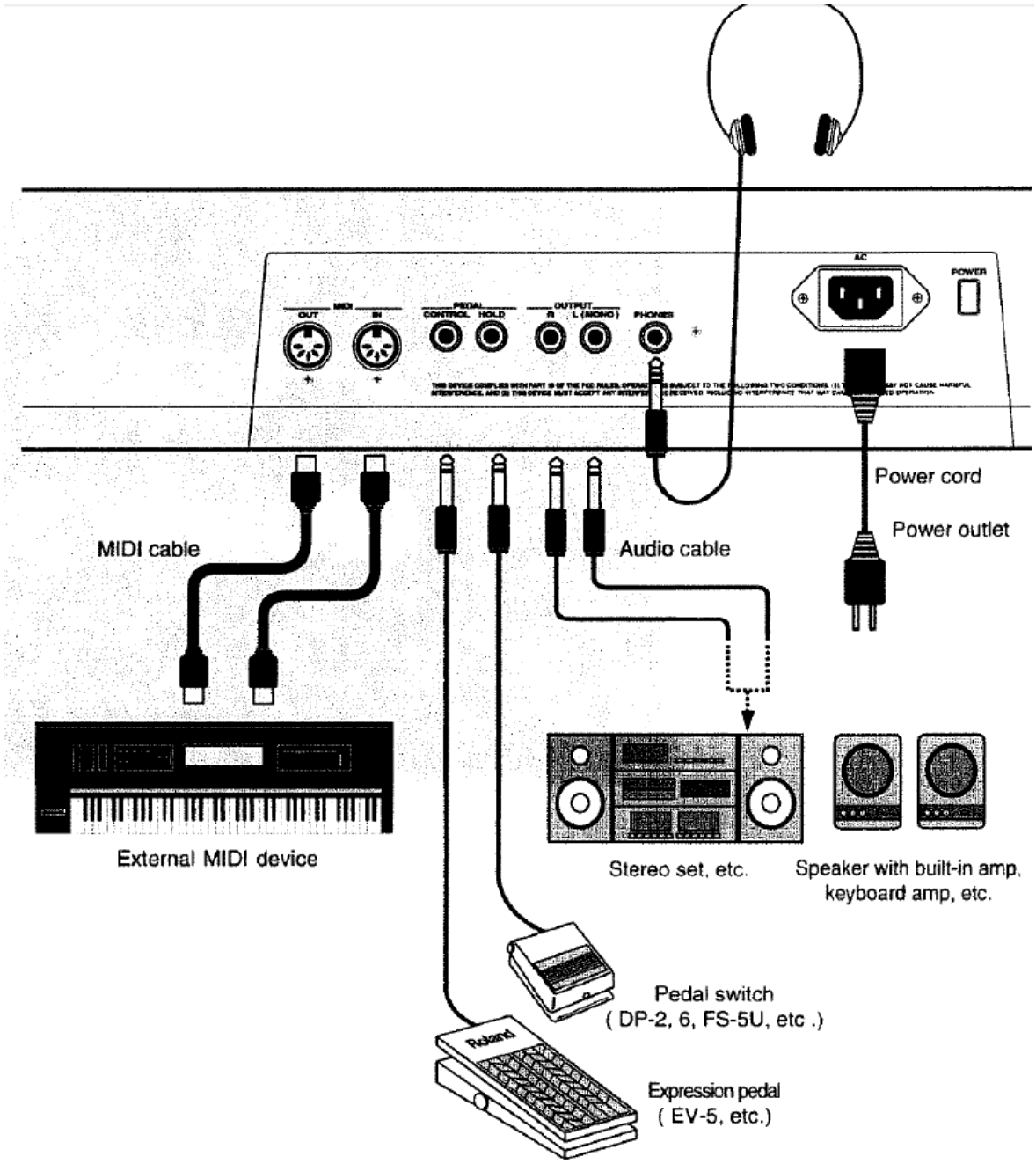
1 Démarrage

1.1 Connexion



- **26** : Connecteurs MDDI (DN, OUT) : Des appareils MIDI externes peuvent être connectés ici (p16) Utilisez un câble MIDI (optionnel) pour faire les connexions
- **27** : Prise CONTROL PEDAL : Une pédale d'expression optionnelle (EV-5 etc) peut y être connectée Les mouvements de la pédale peuvent modifier le volume ou affecter le son de différentes façons (p. 74).
- **28** : Prise HOLD PEDAL. Une pédale commutateur optionnelle (DP-2/6, FS-5U etc) peut y être connectée. la pédale peut servir à faire tenir le son (sustain) (p.74)
- **29** : Prises OUTPUT (L (MONO), R). Connectez à ces prises votre amplificateur ou système de mixage Si vous utilisez un système monophonique, utilisez uniquement la prise L (MONO) (p 16)
- **30** : Prise PHONIES. Une paire optionnelle d'écouteurs (RH-20/80/120 etc) peut être connectée ici Le son sera toujours produit par les prises OUTPUT même si les écouteurs sont connectés (p 16)
- **31** Prise d'alimentation AC : Connectez ici le cordon d'alimentation fourni (p 16)
- **32** : Commutateur d'alimentation Power Il commute l'appareil on/ off (p 17)

A signaler : du fait de la relative ancienneté de l'instrument celui-ci ne dispose d'aucun port USB (ni HOST ni DEVICE).



Au démarrage, en plus du câble d'alimentation, les connexions se font comme suit :

- branchement de la pédale Sustain sur le port Jack PEDAL HOLD
- Port MIDI pour l'utilisation en clavier maître,

  voire l'utilisation en VST dans un logiciel DAW (Cf. tutoriel Audiofanzine http://fr.audiofanzine.com/rack-modelisation/roland/JP-8080/pedago/astuces/jp80x0-mysteryisland-vsti-total-integration-6603/), avec le logiciel Roland JP-80×0 AudioUnit & VSTi Librarian Editor Plug-in (50€) https://www.mysteryislands-music.com/product/roland-jp-80x0-audiounit-vsti-librarian-editor-plug-in/ (cf. paragraphe 4.1.3 ci-dessous).

ou pour le chargement ou la sauvegarde de patches sous la forme de fichier SyX à l'aide du logiciel « SendX » non fourni (mais téléchargeable gratuitement).Cf. paragraphe 4.1.2 ci-dessous.

1.2 Choix des sons

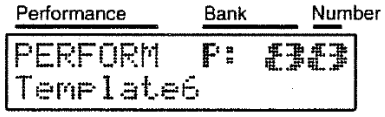
Quand le JP-8000 est utilisé seul, la polyphonie est de 8 notes simultanées, et 2 parties peuvent être jouées (en superposition ou en split).

Par contre avec le MIDI, on peut :

- faire jouer un module de sons différent en accompagnement pendant que vous jouez un solo sur le JP-8000,

- ou encore superposer le son d'un autre synthétiseur, pilotant ainsi deux appareils MIDI ou plus comme s'ils étaient un seul instrument.

1.2.1 Sélection des sons par BANK de patch ou Performance

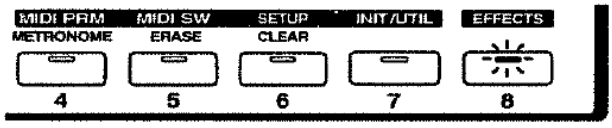


En haut à gauche de l'écran **PATCH** ou **PERFORM** indique le mode en cours, contrôlé par le bouton **PERFORM** / **PATCH.**

De plus le code (U:1 à U:88 et P:1 à P88) correspond à 2 fois 8 banques contenant chacune jusqu'à 8 ptachs ou 8 performances (c'est-à-dire numérotation par pas de 10 pour la Banque et de 8 unités pour le patch ou la performance, soit 11 à 18, 21 à 28, etc jusqu'à 81 à 88 (64 patchs et 64 performances) :

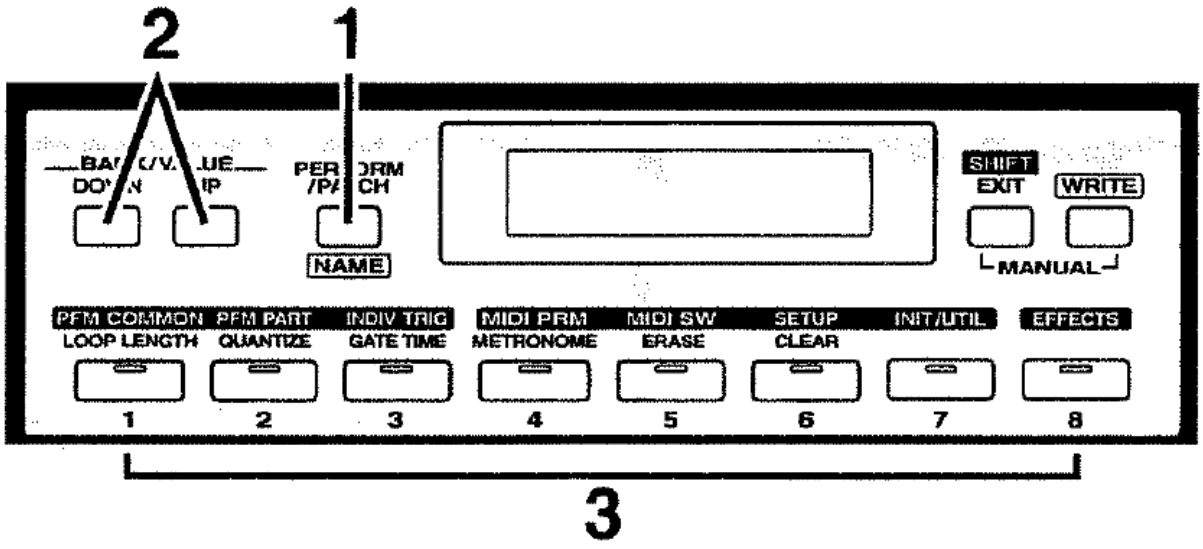
- Bouton **DOWN** et **UP** pour changer de banque. Astuce : Tenir enfoncé un des boutons **DOWN** ou **UP** puis pressez l'autre bouton, le changement sera encore plus rapide dans la direction du bouton pressé en premier.

- Bouton **1** à **8** pour choisir un son ou une performance. La LED du bouton s'allume.

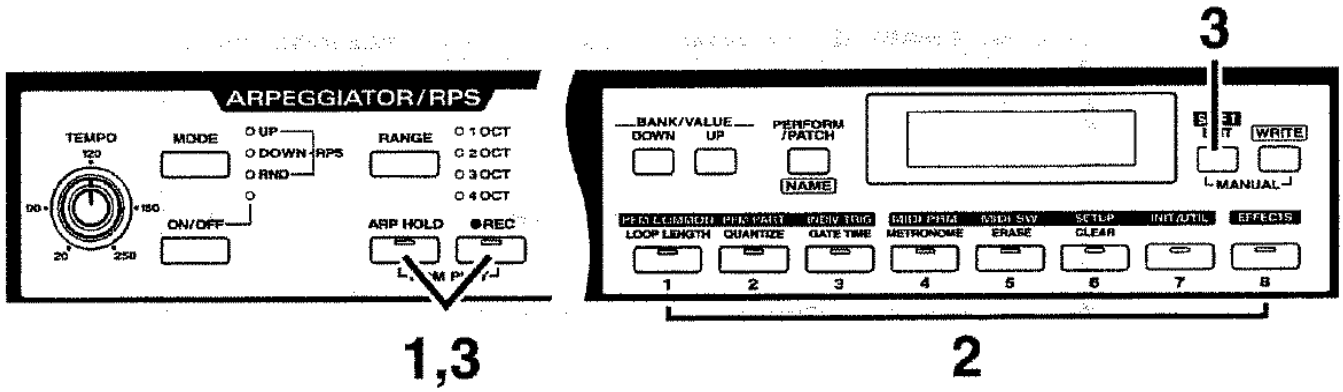


- Jouez au clavier

Nota :
- Pour plus de détails sur la performance, voir "Patches et performances" (p, 48)
- Pour des détails sur les numéros de performance et le contenu de chacune voir « Liste des performances » (feuillet séparé)



1.2.2 *Démo des patchs d'usine*



- **1 & 3** : simultanément **ARP HOLD** et **REC**. L'affichage indique "ROM PLAY", et les morceaux de démo s'enchainent.
- **2** : Si vous désirez écouter un morceau en particulier, pressez une touche **1** à **8**.
- **3** : Boutons simultanément **ARP HOLD** et **REC** pour retourner au statut normal de jeu du clavier, ou pressez **EXIT**. L'affichage précédent réapparaîtra.

Morceaux de démo jouables sur internet

1 - Prologue	5 - Feedbacker
2 - Labyrinth	6 - Volcano
3 - Shadow	7 - Marine Snow
4 - Tornado	8 - RPS -Bonus Trk

1.2.3 *Performances d'usine : Démo jouables sur internet et parties Lower et Upper*

Un site interne propose leur écoute sous forme de fichier audio, ainsi que la description de leur domaine d'utilisation, et l'écoute est possible à partir des liens ci-dessus qui reproduisent intégralement le contenu du site http://www.synthmania.com/jp-8000.htm

Performance name with audio demo	My Comments

Performance name with audio demo	My Comments
P11 - Chariots	A very good emulation of certain sounds used by Vangelis in "Chariots Of Fire"
P12 - Fizzoid Bass	*Different*, characteristic synth bass with lots of *fizz*
P13 - Skreachy	Otherworldly pad
P14 - Feedback Lead	*Incredibly* powerful mono-lead, with plenty, plenty of expressivity thanks to ribbon and pitch bender
P: 15: Trancer	
P: 16: Whisper	
P17 - Dance Split	A very nice split featuring two very useful dancey sounds
P18 - Comb Strings	*Superbly analog* - charming filtered ana-strings.
P: 21: Descender	--
P22 - Glass Columns	Extraordinary sound effect that truly reminds of iced columns in a parallel dimension.
P24 - 1979!	Typical '70s "progressive band" sound - very Emerson, Lake & Palmer.
P25 - Elliptical	Exquisite trancey pad with a lovely, soft arpeggiated line in the background.
P26 - MKS80 Bell-Space	Inspired by Roland's own classic rackmount, the MKS-80
P27 - Legato TB-303	Not quite as cutting as the 303 can be, this is a good emulation.
P28 - Massive Pad	*Splendid* mega-pad, absolutely majestic and full.
P31 - AKS Sweep	Classic sound fx inspired by the EMS Synthi AKS...
P: 33: Juliano	
P34 - Stargate	*Gorgeous* and excellently crafted performance - perfect for new age, soundtracks
P35 - Dual Mini's	The Moog Minimoog needs no introduction, and this is a tribute to it.
P: 36: Spacescapes	
P: 37: Trance Floor	
P38 - Arctic E-know	Brian Eno ("E-know") often used these types of ethereal, cold and spacey sounds in his compositions.
P42 - Fanfare	Classic analog brass.
P: 41: Smooth Split	
P: 42: Fanfare	
P: 43: Touchy Alarmist	
P: 44: Last Emperor	
P: 45: Euroneuro	
P46 - Babylon	Note how incredibly powerful this synth engine is... massive lows, detailed highs, quality effects...
P47 - Str-Whistle	*Simply stunning*. This truly sounds analog, and it's reminiscent of Tomita.
P48 - Back To The 60's	The 8000 can do Rhodes of course...
P54 - Arpegg--Juno Pad	Pretty and classic mid 1980s setup, very British Synth Pop
P55 - Didjeribbon	Accurate synthesized didgeridoo - very expressive thanks to the ribbon controller.
P: 56: Faze Strings	
P: 57: Dual SynthKlavs	
P58 - Pulsing Sweep	Nice pulsating pad
P: 61: Mini 5 th	
P: 62: Tubular	
P63 - Synthboy Split	More good stuff from the '80s!

Performance name with audio demo	My Comments
P64 - Water Orchestra	Delightful performance, past-meets-future kind of setup.
P: 65: Split of 5ths	
P66 - Road To Goa	Classic Psy-Trance sounds
P: 67: Rain Drops	
P: 68: Wide Quark Rings	
P: 71: Tritouch Layer	
P72 - Aquapeggios	I just *looove* the JP-8000's filters
P73 - OB Eight	Magnificent emulation of the classic Oberheim OB-8 synth brass
P: 74: Swynk	
P75 - GR-300 Solo	Famed Roland guitar synth used, among others, by jazz great Pat Metheny
P76 - Ring Split	Reminds me of a few sounds used by The Crystal Method, who undoubtedly have used this machine in the past...
P: 74: Swynk	
P78 - Tron Strings	Classic Mellotron strings, with abrupt key release, warble and lo-fi character, just like the original.
P :81 à P :87	

No: Performance Name	Lower Patch	Upper Patch	No: Performance Name	Lower Patch	Upper Patch
P: 11: Chariots	Chariots L	Chariots U	P: 64: Water Orchestra	WaterOrchestra L	WaterOrchestra U
P: 12: Fizzoid Bass	Fizzoid Bass L	FizzoidBass U **	P: 65: Split of 5ths	Split of 5ths L **	Split of 5ths U
P: 13: Skreachy	Skreachy L	Skreachy U	P: 66: Road To Goa	Road To Goa L **	Road ToGoa U *
P: 14: Feedback Lead	INIT PATCH	Feedback Lead U **	P: 67: Rain Drops	Rain Drops L	Rain Drops U
P: 15: Trancer	Trancer L **	Trancer U	P: 68: Wide Quark Rings	WideQuarkRings L	WideQuarkRings U
P: 16: Whisper	Whisper L	Whisper U	P: 71: Tritouch Layer	Tritouch Layer L	Tritouch Layer U
P: 17: Dance Split	Dance Split L	Dance Split U	P: 72: Aquapeggios	Aquapeggios L	Aquapeggios U
P: 18: Comb Strings	Comb Strings L	Comb Strings U	P: 73: OB Eight	OB Eight L	OB Eight U
P: 21: Descender	Descender L	Descender U	P: 74: Swynk	Swynk L *	Swynk U
P: 22: Glass Columns	Glass Columns L*	Glass Columns U	P: 75: GR-300 Solo	GR-300 Solo L *	GR-300 Solo U *
P: 23: BPM Pulsating	BPM Pulse L	BPM Pulse U	P: 76: Ring Split	Ring Split L	Ring Split U
P: 24: 1979!	1979 L	1979 U	P: 77: Observatory	Observatory L	Observatory U
P: 25: Elliptical	Elliptical L	Elliptical U	P: 78: Tron Strings	Tron Strings L	Tron Strings U
P: 26: MKS80 Bell/Space	MKS80Bell/SpaceL	MKS80Bell / SpaceU	P: 81: Mirror Balls	Mirror Balls L	Mirror Balls U
P: 27: Legato TB-303	Legato TB-303 L*	Legato TB-303 U **	P: 82: Entropy	Entropy L	EntropynU
P: 28: Massive Pad	Massive Pad L	MassivePad U	P: 83: Template1	Tmp1:Trig Src.	Tmp1:Trig Dst.
P: 31: AKS Sweep	AKS Sweep L *	AKS Sweep U	P: 84: Template2	Tmp2:ChorusSync	Tmp2:DelaySync
P: 32: Sweepers	Sweepers L	Sweepers U	P: 85: Template3	INIT PATCH	Tmp3:LFO Sync
P: 33: Juliano	Juliano L	Juliano U	P: 86: Template4	Tmp4:Lower	Tmp4:Upper **
P: 34: Stargate	Stargate L	Stargate U	P: 87: Template5	Tmp5:Lower	Tmp5:Upper

No: Performance Name	Lower Patch	Upper Patch	No: Performance Name	Lower Patch	Upper Patch
P: 35: Dual Mini's	Dual Mini's L **	Dual Mini's U **	P: 88: Template6	Tmp6:Lower	Tmp6:Upper
P: 36: Spacescapes	Spacescapes L	Spacescapes U			
P: 37: Trance Floor	Trance Floor L	Trance Floor U			
P: 38: Arctic E-know	INIT PATCH	Arctic E-know U			
P: 41: Smooth Split	Smooth Split L **	Smooth Split U **			
P: 42: Fanfare	Fanfare L	Fanfare U			
P: 43: Touchy Alarmist	TouchyAlarmist L	TouchyAlarmist U			
P: 44: Last Emperor	Last Emperor L	Last Emperor U **			
P: 45: Euroneuro	Euroneuro L	Euroneuro U			
P: 46: Babylon	Babylon L	Babylon U			
P: 47: Str/Whistle	Str/Whistle L	Str/Whistle U **			
P: 48: Back To The 60's	BackToThe60's L	BackToThe60's U			
P: 51: Wicked	Wicked L **	Wicked U **			
P: 52: Velo NRG	Velo NRG L **	Velo NRG U			
P: 53: Circuit Bent	Circuit Bent L	CircuitBent U			
P: 54: Arpegg<>Juno Pad	Arp<>Juno Pad L *	Arp<>Juno Pad U			
P: 55: Didjeribbon	Didjeribbon L **	Didjeribbon U **			
P: 56: Faze Strings	Faze Strings L	Faze Strings U			
P: 57: Dual SynthKlavs	DualSynthKlavs L	DualSynthKlavs U			
P: 58: Pulsing Sweep	Pulsing Sweep L	PulsingSweep U			
P: 61: Mini 5 th	Mini 5th L **	Mini 5th U **			
P: 62: Tubular	Tubular L	TubularU			
P: 63: Synthboy Split	Synthboy Split L **	Synthboy Split U			

* Mono
** Legato

1.2.4 *Patchs d'usine : Démos jouables sur le web et caractéristiques Legato et Mono*

Patch name with audio demo	My Comments
A11 - Spit'n Slide Bs	Mega-powerful synth bass
A12 - Velo Decay Bass	Acid synth bass, reminds of SH-101 and TB-303
A23 - Dreams Are Made	Intriguing acid line with delay fx
A25 - Bass Pedals	The Moog Taurus pedals are highly regarded as the classic synth bass pedal set, and this patch seeks to emulate them.
A33 - JP-303	Another variant of the classic "silver acid box". Showcasing the arpeggiator as well.
A34 - Rave Time	Fine techno lead.
A45 - For RPS	A pretty long demo to show off the RPS capabilities of the JP-8000. A+.

Patch name with audio demo	My Comments
A48 - Ancient Asia	Classy ethnic sound.
A56 - Waspy Synth	Could have been inspired by the EDP Wasp synthesizer.
A62 - One Shot Reso	*Divine,* gorgeous resonant analog synthesizer. *Very* useful for many genres.
A63 - The Fat Guy	Certainly "phat" and analog.
A72 - Wurly Piano 2	And now's the turn of the classic Wurlitzer electric piano. Ribbon controls tremolo.
A74 - Org-Rotary-Ribon	*Stunning* emulation of a Hammond organ through 2-speed Leslie!!! The ribbon controller, of course, switches the Leslie speed.
A77 - Wichita Lead	Classic Oberheim 4-voice sound as used by Lyle Mays in that record.
A82 - Soaring Mini	Another excellent Minimoog emulation.
A87 - Ripper	Totally schizoid synth lead.
B13 - Drefull Dr.	More 80s
B17 - Chaos Lead	*Yes*, the ribbon controller can also engage the delay!
B18 - Out of Control	*Mega-cool* and trendy techno rave sound.
B21 - String Machine	*Sublime, delicate* analog strings a la Solina.
B27 - Juno B81 Pad	This sound reproduces the B-81 patch on the Juno-106. The original patch is actually called "Low Dark Strings". While not 100% accurate, still a very good job at replicating it.
B28 - Richland	*Stunning* analog synthesis emulation in this patch.
B32 - Jupiter Pad	Breathtaking. Jupiter-8 pad all the way.
B34 - Shan-gri-la	Ravishing, delicate atmospheric pad.
B43 - BPM Pulse 2	Very cool synth and great ribbon control
B46 - MKS80 Space	Another MKS-80 inspired patch.
B51 - Stargate	*Perfect* for sci-fi, this is a gorgeous, evolving soft pad with just the right amount of filter resonance.
B58 - MKS80 Bells	And yet another classic MKS-80 patch.

Patch name with audio demo	My Comments
B63 - Juno Arp	Delicate.
B68 - Intermittent	Typically, in the past, all synthesizers reserved the last few memory locations for special fx. The JP-8000 continues that tradition.
B73 - Pin Matrix	Probably inspired by the EMS VCS3 or other matrix-based synths.
B76 - The Etruscan.	Incredible sci-fi sound effects. I was actually born in the region where the Etruscans were from.
B77 - Varese	Classic musique concrete effect, used by Varese and other experimental composers.
B81 - Meteor	Stunning.
B82 - Snowman	More like a devilish snowman...
B84 - Ozone	Superb resonant sound fx
B86 - Electro Gulls	Robot seagulls.

No : Patch Name	*Mono **Legato	No : Patch Name	*Mono **Legato	No : Patch Name	*Mono **Legato
P:A11: Spit'n Slide Bs	**	P:A64: Spit Brass		P:B37: True Pad	
P:A12: Velo Decay Bass	**	P:A65: Poly Sync		P:B38: Foreboding	
P:A13: Wall Bob	**	P:A66: Rave 5th		P:B41: Skreachea	
P:A14: Juno Sub Bass	**	P:A67: UK Shorty		P:B42: BPM Pulse 1	
P:A15: Subsonic Bass	**	P:A68: Old Rhodes		P:B43: BPM Pulse 2	
P:A16: Big & Dark	**	P:A71: Wurly Piano 1		P:B44: Hi-Pass Puls	
P:A17: Bass Flow	**	P:A72: Wurly Piano 2		P:B45: Sample&Hold Me	
P:A18: Juno Bass Vel	**	P:A73: Moody Organ		P:B46: MKS80 Space	
P:A21: Dubb Bass	**	P:A74: Org/Rotary>Ribon		P:B47: Arctic Sweep	
P:A22: Juice Bass	**	P:A75: VK09 PercEchoes		P:B48: Replicant CS	
P:A23: Dreams Are Made	**	P:A76: Sine Lead	**	P:B51: Stargate	
P:A24: Reso Bass Line	**	P:A77: Wichita Lead		P:B52: Lost in Time	
P:A25: Bass Pedals	**	P:A78: Creamy	**	P:B53: Circular	
P:A26: Hard Core Bass	**	P:A81: Smoothy	**	P:B54: Space Choir	
P:A27: MC-202 Bass	**	P:A82: Soaring Mini	**	P:B55: Hypass Sweep	
P:A28: Rubber SH-2	*	P:A83: Ribn F/B Lead	*	P:B56: BPF Tides	
P:A31: Raging Bass	*	P:A84: Sup-Jup Lead	**	P:B57: Matrix Sweep	
P:A32: Blipper Bass	**	P:A85: Modular Lead	**	P:B58: MKS80 Bells	
P:A33: JP-303	**	P:A86: Syncrosolo	**	P:B61: Tiny bells	
P:A34: Rave Time		P:A87: Ripper	**	P:B62: Chimey	
P:A35: Fretless Bass	**	P:A88: Phantom Lead	**	P:B63: Juno Arp	
P:A36: Digi Strat		P:B11: Whammy Mammy	**	P:B64: Sonar Ping	
P:A37: Fire Wire		P:B12: Wicked Lead	**	P:B65: Air Harp	
P:A38: Proflike Clavit		P:B13: Drefull Dr.		P:B66: Velo FX Percs	
P:A41: Withmod Comp		P:B14: Wiggle Mod		P:B67: Quizzled	
P:A42: Juno Clav		P:B15: Feedback Lead	**	P:B68: Intermittent	
P:A43: Gritty Power		P:B16: Crunch	**	P:B71: Brain Static	
P:A44: Separate ways		P:B17: Chaos Lead	**	P:B72: Computone	
P:A45: For RPS		P:B18: Out of Control	*	P:B73: Pin Matrix	
P:A46: Bread'n Butter		P:B21: String Machine		P:B74: Space Cheese	
P:A47: Silk 5ths		P:B22: Tron Vlns		P:B75: Rough Day	
P:A48: Ancient Asia		P:B23: Luxury Symph		P:B76: The Etruscan.	*
P:A51: Intervalic	**	P:B24: Debussy		P:B77: Varese	

P:A52: Squared Away	P:B25: BPF Velo Strings	P:B78: Pipe Dream
P:A53: Velo Syncoid	P:B26: Detuned Str.	P:B81: Meteor
P:A54: Resonance Chord	P:B27: Juno B81 Pad	P:B82: Snowman
P:A55: Resorelease	P:B28: Richland	P:B83: Space Ghost
P:A56: Waspy Synth	P:B31: MOD Strings	P:B84: Ozone
P:A57: Euro SAW	P:B32: Jupiter Pad	P:B85: Cool-a little...
P:A58: Dance Sweep	P:B33: Soft Strings	P:B86: Electro Gulls
P:A61: Trance Food	P:B34: Shan-gri-la	P:B87: Template 1
P:A62: One Shot Reso	P:B35: Fine Wine	P:B88: Template 2
P:A63: The Fat Guy	P:B36: Glue Pad	

1.2.5 Chargement de patch A rédiger

A rédiger

2 Utilisation

2.1 Changement de son

Voir au chapitre « Démarrage » le paragraphe 1.2.1 ci-dessus qui décrits la procédure commune pour changer de son en mode Patch ou Performance.

2.2 Modifier le son

2.2.1 Principes du Patch et du Split

Chaque performance possède des réglages pour 2 sons, qui sont appelés "patches". Les curseurs ou boutons modifient les réglages de ces patches pour modifier le son de différentes façons.

Les 2 patches sont assignés respectivement en partie inférieure (Lower) et partie supérieure (Upper)

Les boutons **LOWER** ou **UPPER** de la section **KEY & PANNEL** permettent de sélectionner la partie du clavier dont le patch doit être réglé.

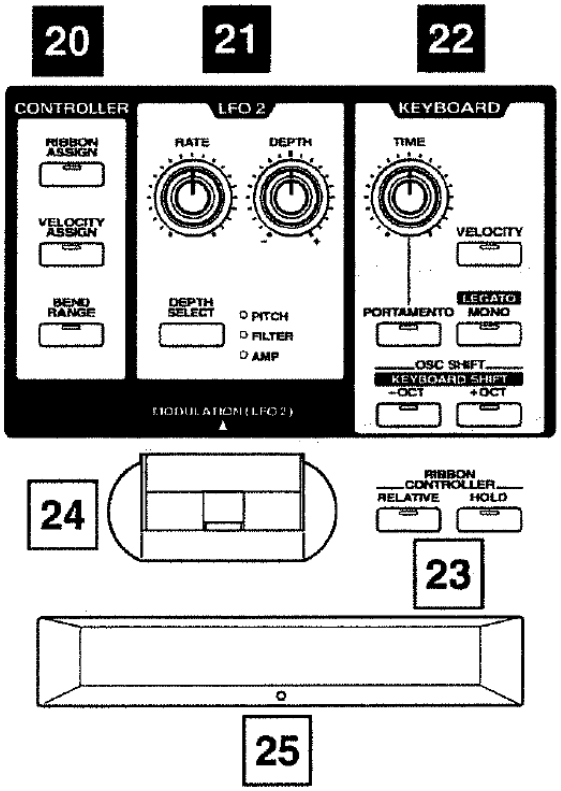
2.2.2 Panneau de contrôle

Les curseurs et boutons de façade permettent de modifier le son en temps réel.

Les réglages des sections numérotées ci-dessous et sur l'illustration par des **chiffres en blanc sur fond noir** peuvent être stockés dans un patch (paramètres de patch).

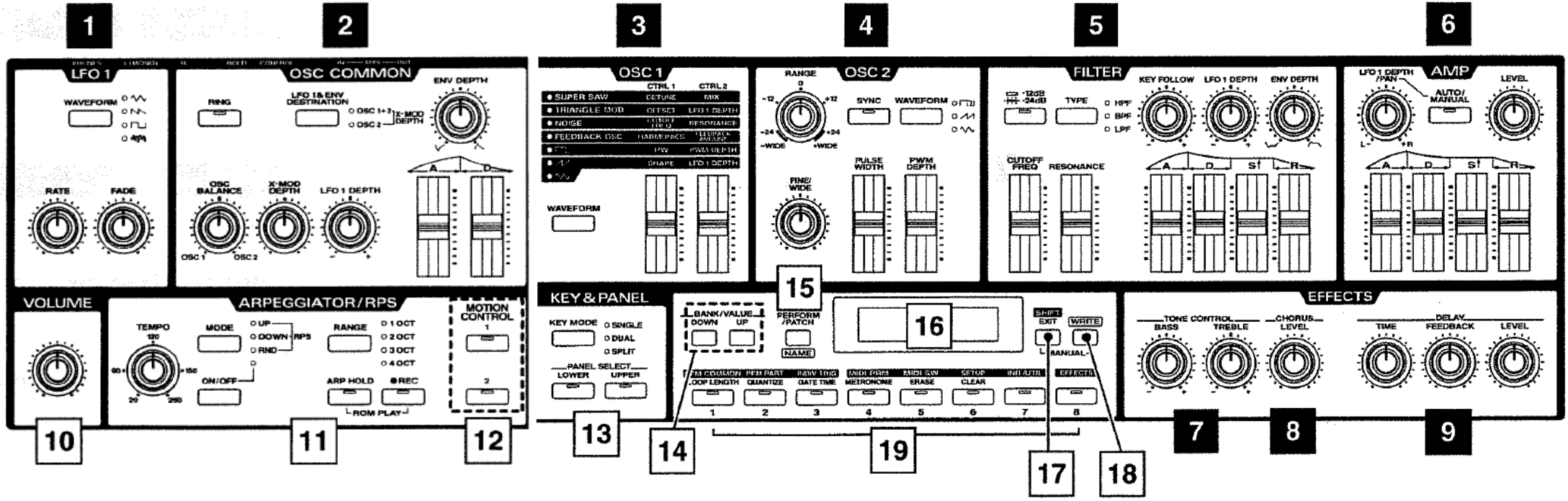
- **1** : Section **LFO 1** : réglages de la forme d'onde (LFO 1) qui appliquent des changements cycliques au son (p 63)
- **2** : Section **OSC COMMON** (paramètre commun d'oscillateur) : réglages relatifs aux section OSC 1 & OSC 2, et les réglages qui déterminent la hauteur (p58)
- **3** : Section **OSC 1** (Oscillateur 1) : pour sélectionner la forme d'onde qui sera la base du son. Vos ajustements de son seront tous basés sur la forme d'onde sélectionnée ici (p 55).
- **4** : Section **OSC 2** (Oscillateur 2) : Comme OSC 1, pour sélectionner une forme d'onde qui sera la base du son. Les sons de OSC 1 et OSC 2 peuvent être superposés de différentes façons (p 56)
- **5** : Section **FILTER** : réglages de filtre pour modifier la brillance du son (p.59)
- **6** : Section **AMP** (Amplificateur) : pour spécifier comment le volume ou le son commence et se termine (p.62)
- **7** : Section **TONE CONTROL** de la section **EFFECTS** : réglages de commande de tonalité du son (p 64)
- **8** : Section **CHORUS** de la section **EFFECTS** : réglages de chorus pour ajouter ampleur et profondeur au son (p.64).

- **9** : Section **DELAY** de la section **EFFECTS** : réglages de delay pour créer des effets d'écho (p 65).
- **10** : Potard **VOLUME** : commande le volume général du JP-8000 (p.17)
- **11** : Section **ARPEGGIATOR / RPS** : réglages d'arpégiateur / RPS (p.75). Les motifs de RPS et les mouvements peuvent également y être enregistrés (p 77, p.83).
- **12** : Section MOTION CONTROL : pour utiliser la fonction Motion Control (1/2) (p81)
- **13** : Section **KEY&PANEL** : pour changer le mode de davier (p45), et la partie (Upper/Lower) dont les réglages ded patch seront modifiés par les réglages.
- **14** : Boutons **BANK**/**VALUE** : pour sélectionner la banque du patch ou de la performance ou pour modifier les valeurs de paramètre.
- **15** : Bouton **PERFORM** / **PATCH** : pour alterner entre l'affichage de sélection de performance et celui de sélection de patch Egalement pour modifier le nom d'un patch ou d'une performance (p 28, P 54)
- **16** : Ecran : Affiche le patch ou la performance sélectionné, différents paramètres ainsi que leurs valeurs.
- **17** : Bouton **SHIFT** / **EXIT** : pour régler les paramètres de performance ou de système (p 85), ou pour annuler une procédure
- **18**. Bouton **WRITE** : pour sauvegarder un patch ou une performance (p 27, p 54), ou pour copier des patterns RPS (p 80)
- **19**. Boutons **1** à **8** / Parameters : pour changer le numéro de patch ou de performance, ou pour sélectionner les paramètres.
- **20**. Section **CONTROLLER** : pour spécifier le paramètre piloté par la commande à ruban (p 66) ou la dynamique (p 68), et spécifier la plage d'action du pitch band (p 72)
- **21**. Section **LFO 2** : pour spécifier comment le son change en bougeant le levier de modulation (p 73)
- **22**. Section **KEYBOARD** : réglages des différents effets relatifs à votre jeu au clavier: dynamique (velocity) on/off (p 68), transposition d'oscillateur (Oscillator Shift) (p 71), transposition du clavier (Keyboard Shift) (p 71), Mono/ Legato (p 70), et Portamento (p 70)
- **23**. Section **RIBBON CONTROLLER** : pour spécifier comment la commande à ruban (Ribbon Controller) affectera le son (p 67)
- **24**. Levier de Pitch bend / Modulation : pour produire des effets tels que la modification de la hauteur (p 72) ou l'application du vibrato par le LFO 2 (p 73)
- **25**. Commande à ruban : pour piloter plusieurs paramètres (p 66)


20
21
22
CONTROLLER
LFO 2
KEYBOARD
RIBBON ASSIGN
VELOCITY ASSIGN
BEND RANGE
RATE
DEPTH
DEPTH SELECT
PITCH
FILTER
AMP
TIME
VELOCITY
PORTAMENTO
LEGATO
MONO
OSC SHIFT
KEYBOARD SHIFT
-OCT
+OCT
MODULATION (LFO 2)
24
RIBBON CONTROLLER
RELATIVE
HOLD
23
25

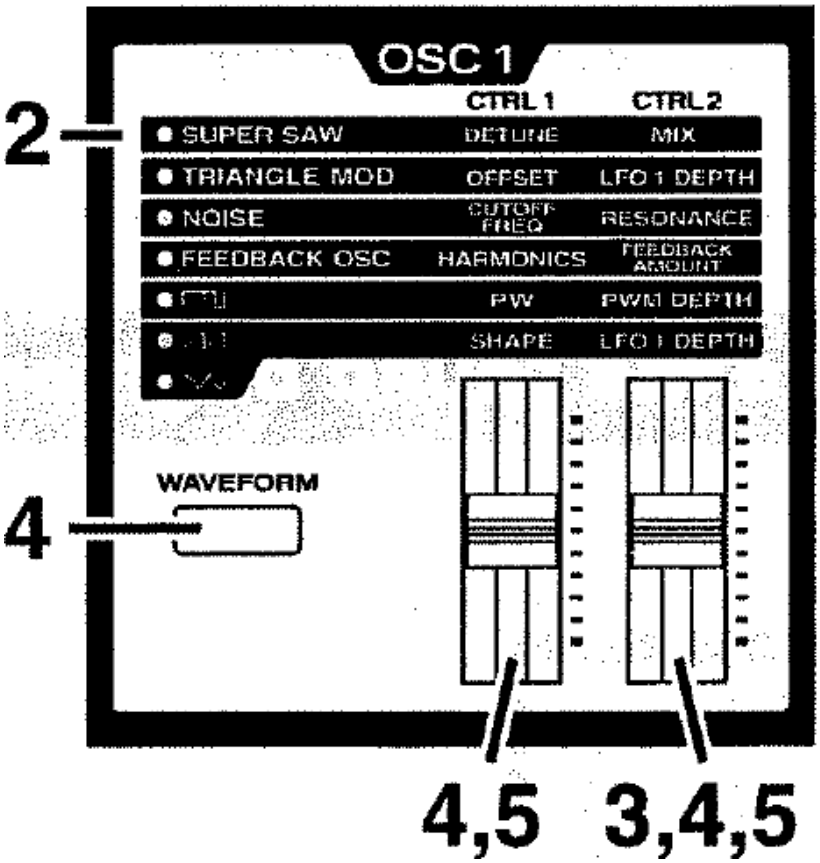
Les réglages des sections numérotées sur l'illustration par des **chiffres en blanc sur fond noir** peuvent être stockés dans un patch (paramètres de patch).

Panneau de contrôle



2.2.3 Modifier la forme d'onde : Waveform

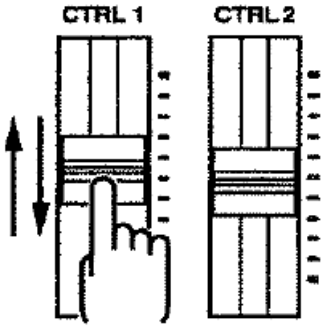
La forme d'onde est l'élément le plus basique d'un patch.



- **1** : Sélectionnez la performance P:88 (p.20). En jouant au clavier, vous entendez le son du patch assigné à la partie upper. Modifions ce son.
- 2. En section **OSC 1**, assurez-vous que **SUPER SAW** est sélectionné. Jouez sur le clavier et écoutez SUPER SAW
- **3** : déplacer Curseurs **CTRL1** et **CTRL 2** pour faire grossir le son comme si plusieurs sons étaient joués simultanément.
- **4** : Bouton **WAVEFORM** deux fois pour sélectionner **NOISE**.

  Laissez **CTRL 2** (**RESONANCE**) dans la position représentée sur l'illustration et

  déplacez **CTRL 1** (**CUTOFF FREQ**) pour changer le son de différentes façons.

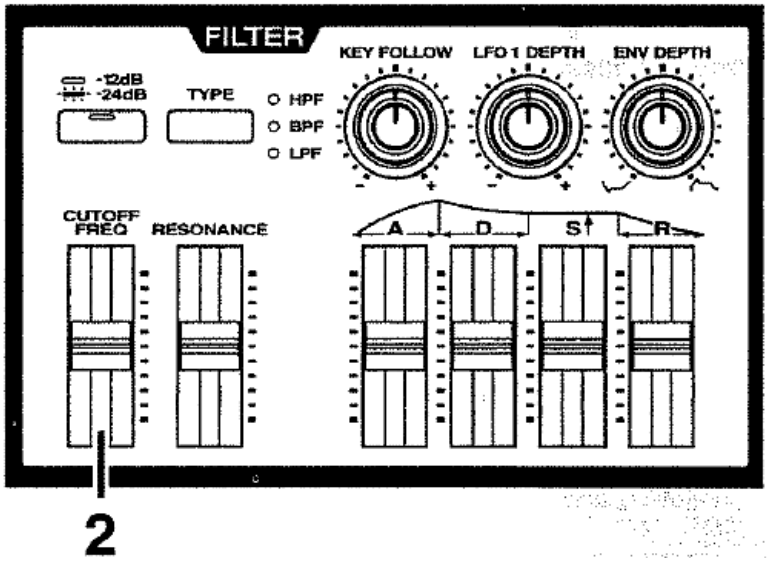


- **5** : Déplacez les curseurs **CTRL 1** et **CTRL 2** avec la même procédure, pour écoutez le son des autres formes d'onde.

Nota :

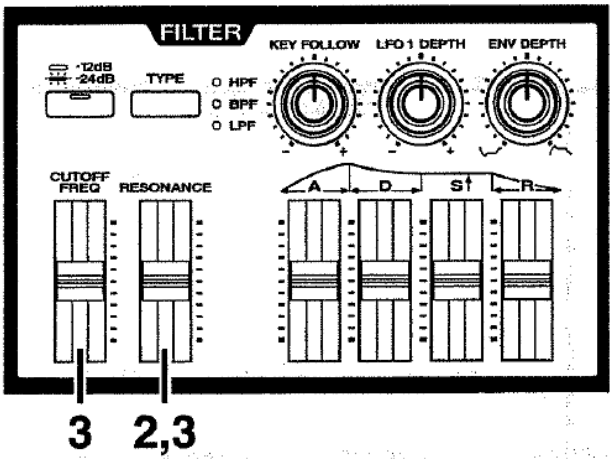
- Pour des détails sur les réglages de la section OSC 1 - "Sélection de la forme d'onde de base pour le son (1) (Oscillateur l)" (p.55)
- Pour des détails sur les autres réglages relatifs à l'oscillateur (OSC) -• "Sélection de la forme d'onde de base pour le son (2) (Oscillateur 2)" (p.57) -> "Modification de la forme d'onde et de la hauteur du son (Paramètre commun d'oscillateur)" (p.58)

2.2.4 Cutoff Frequency pour rendre le son plus brillant ou feutré

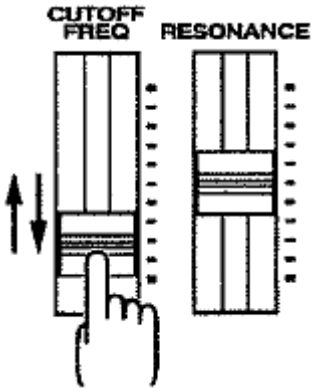


- **1** : Sélectionnez la performance P:88 (p.20). Ecouter le son du patch upper avant de le modifier
- **2** : Monter le curseur **CUTOFF FREQ** de la section **FILTER** pour rendre le son plus tranchant et plus brillant. Le baisser rend le son plus feutré et plus étouffé.
- Pour des détails sur CUTOFF FREQ voir "Modification de la brillance (Filtre)" (p.59)

2.2.5 Résonance pour ajouter du caractère au son



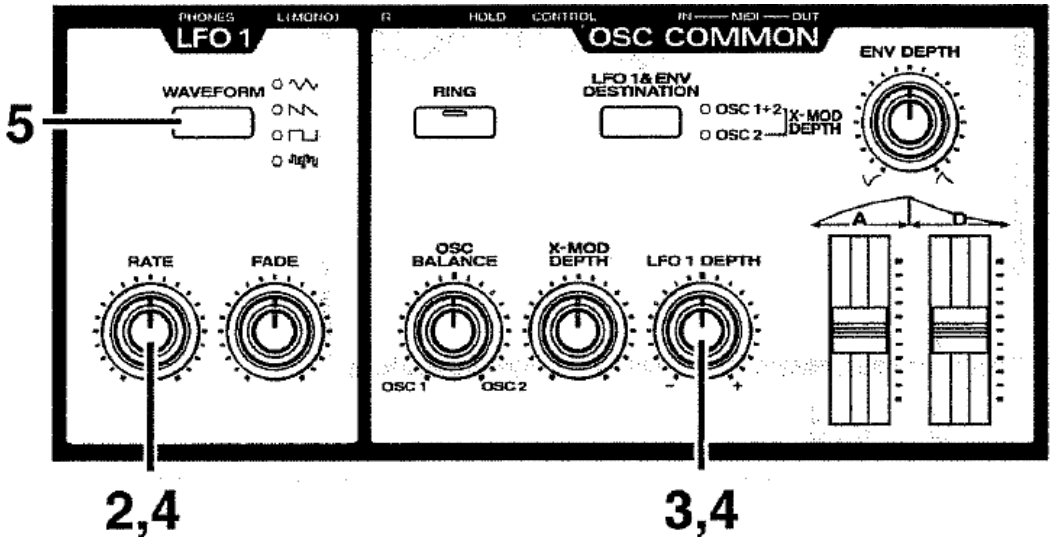
- Sélectionnez la performance P:88 (p.20). Ecouter le son du patch upper avant de la modifier
- **2** : Monter le curseur **RESONANCE** de la section **FILTER** pour donner au son un caractère plus typique de synthétiseur. Baisser le curseur donne un son plus naturel. Avec des réglages excessivement hauts, vous pouvez entendre un son additionnel différent du son du patch non désirable (phénomène d'oscillation).
- **3**. Laissez **RESONANCE** dans la position représentée dans l'illustration ci-dessous et déplacer **CUTOFF FREQ** pour obtenir un son typique des synthétiseurs Une combinaison de changement de **CUTOFF FREQ** et **RESONANCE** est un des réglages de son les plus fréquemment utilisées sur les synthétiseurs,



- Pour des détails sur RESONANCE voir "Modification de la brillance (Filtre)" (p,59)

2.2.6 LFO 1 pour ajouter une modulation au son

La forme d'onde du **LFO 1** est indépendante de celle de l'oscillateur 1 ou **OSC 1** (même si les formes d'onde elles-même semblent identiques) et elle est utilisée pour moduler le son, c'est-à-dire appliquer un changement cyclique Changeons le son en utilisant le LFO1 pour moduler la hauteur.



- **1** : Sélectionnez la performance P:88 (p20). Ecouter le son du patch upper avant de la modifier
- **2** : potard **RATE** de la section **LFO 1** jusqu'à la position 12h (midi) pour modifier la vitesse de modulation indiquée ci-dessous.

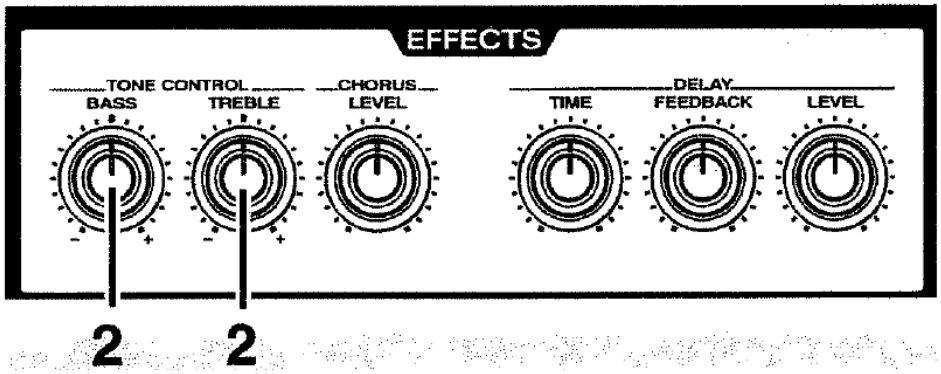
- **3**. potard **LFO 1 DEPTH** de la section **OSC COMMON** jusqu'à la position 12h (midi).
- **4**. Ecouter comment le son est modulé. Le son devient cycliquement plus aigu ou plus grave car ce réglage augmente / diminue la quantité de modulation, alors que RATE modifie la vitesse de cette modulation.
- **5** : potard **WAVEFORM** de la section **LFO 1**, pour changer la façon dont le son est modulé par les différentes formes d'onde.

- potard **LFO 1 DEPTH** de la section **FILTER** vers la droite pour changer la brillance cycliquement. Voir "Modification de la brillance (Filtre)" (p,59)
- potard **LFO 1 DEPTH** de la section **AMP** vers la droite pour changer le volume cycliquement. Voir "Modification du volume (Amplificateur)" (p,62)
- Pour des détails sur les réglages de 1a section LFO 1 voir "Modulation du son LFO 1 (p.63)
- Vous pouvez également ajouter une modulation à l'instant voulu pendant que vous jouez. Voir "Ajout de changement cyclique (levier de modulation) (LF02)" (p,73)

2.2.7 Tone Control pour ajuster la tonalité

Les potards **TONE CONTROL** servent à ajuster les plages de fréquences basses/hautes du son, pour façonner la tonalité.

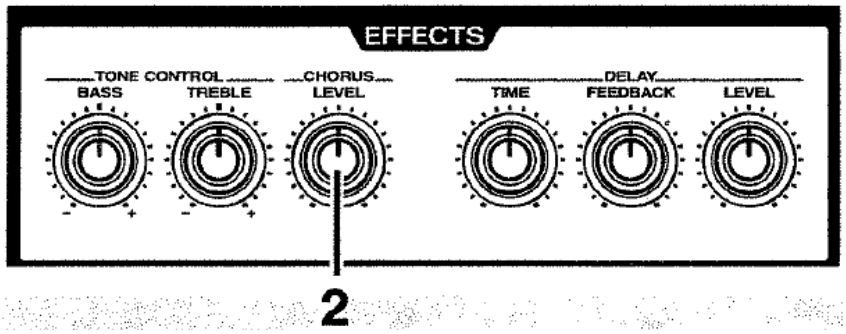
Exemple d'accentuation des basses.



- **1** : Sélectionner la performance P:88 (p.20)
- **2** potard **BASS** de la section **TONE CONTROL** : augmenter les basses fréquences produit un son « lourd »
  Portard **TREBLE** : accentuer la plage des hautes fréquences, produit des basses solides et des aigus tranchants.
- Pour des détails sur les réglages de la section TONE CONTROL, voir "Modification de la tonalité (Tone Control) (pc64)

2.2.8 Chorus pour élargir le son

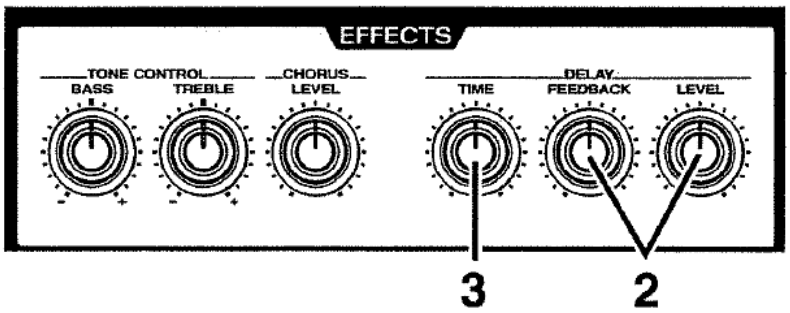
En utilisant le chorus, des notes isolées peuvent donner un son large et spacieux caractéristique de plusieurs sons identiques jouant simultanément



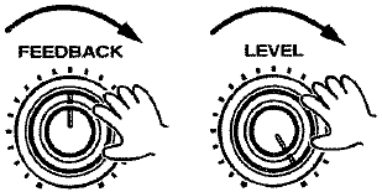
- **1**. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
- **2**. bouton **CHORUS LEVEL** : pour ajuster l'amplitude de l'effet chorus.
- Pour des détails sur les réglages de la section CHORUS, voir "Ajout d'espace et de profondeur au son (Chorus)" (p,64)

2.2.9 Delay pour ajouter de l'écho au son

Le delay pour ajoute un effet de type écho au son.



- **1** Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
- **2**. boutons **FEEDBACK** et **LEVEL** de la partie **DELAY** de la section **EFFECTS** : jusqu'aux positions indiquées dans l'illustration suivante.

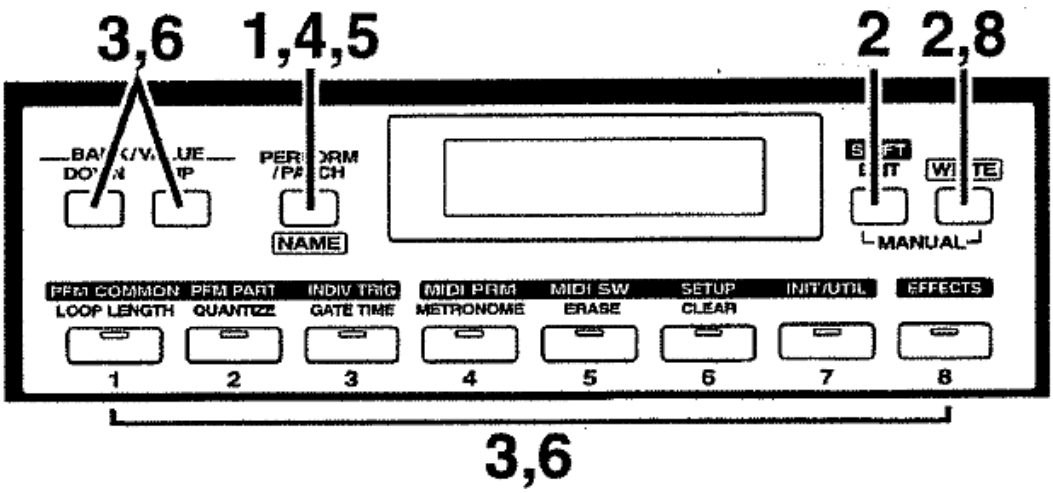


- **3**. Un effet d'écho est appliquer (cet effet est appelé "delay")
  Tourner le potard **TIME** de la même section modifie les intervalles de répétition des sons.

  Pour des détails sur les réglages de la section DELAY, voir "Ajout d'un effet d'écho (Delay)" (p,65)

2.2.10 Mémorisation d'une Performance

Après avoir créé un son, mémoriser la performance en mémoire.



Une fois modifiés les sons avec un curseur, bouton ou autre commande, un « * » (astérisque) apparait à gauche du numéro de performance, indiquant que les réglages de la performance sélectionnée ont été modifiés.

```
PERFORM *P: ƐƱƐ
Template6
```

En sélectionnant une autre performance tandis que l'astérisque est affiché, les réglages encore temporaires issus des modifications seront perdus Pour les conserver, vous utiliser la procédure suivante pour les stocker dans une performance user (une performance dont le numéro commence par un "U"). Vous pouvez assigner un nom de 16 caractères à votre performance. La nouvelle performance sera mémorisée à la place de celle qui était dans cet emplacement mémoire.

- **1**. Bouton **PERFORM** / **PATCH** pour que **PERFORM** apparaisse dans la partie supérieure gauche de l'afficheur.

```
PERFORM *P: ƐƱƐ
Template6
```

- **2**. Bouton **WRITE** : l'affichage suivant apparaîtra et le curseur "_ " apparaîtra sous le numéro de performance

```
Write PERFORM 88
Template6
```

  Bouton **EXIT** pour annuler la procédure d'écriture de performance, Si vous ne désirez pas modifier le numéro de performance ni son nom, sautez les étapes 3-7

- **3**. Boutons **DOWN** & **UP** et **1** à **8** pour sélectionner la destination d'écriture de la performance.
- **4**. Bouton **NAME** (**PERFORM** / **PATCH**). Maintenant, vous pouvez programmer le nom de performance Le curseur accèdera au début de la seconde ligne d'affichage.

```
Write PERFORM 88
Template6
```

  Quand le curseur est sur la première ligne, le nom de la performance destination de la sauvegarde s'affiche.
  Quand le curseur est sur la seconde ligne, le nom de la nouvelle performance modifiée s'affiche.
- **5**. Bouton **NAME** et amenez le curseur à l'emplacement où vous désirez insérer un caractère,

- **6**. Bouton **DOWN** ou **UP** pour spécifier le caractère.

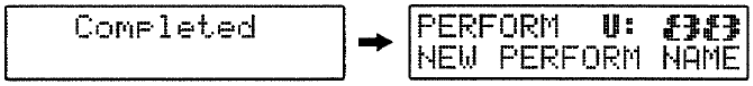
Les caractères suivants peuvent être sélectionnés Espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # $ % & ' ( ) * + r - , / ; < = > ? @ [\!] " _ ' { | }

En sélectionnant des caractères, les boutons **1** à **8** ont les fonctions pratiques suivantes :

  - 1. Ramène le curseur en arrière. Si le curseur est déjà à l'extrême gauche, cela amène jusqu'à l'emplacement du numéro de patch
  - 2. Affiche un espace à l'emplacement du curseur
  - 3. Affiche un "A" à l'emplacement du curseur
  - 4. Affiche un "a" à l'emplacement du curseur
  - 5. Affiche un "O" à l'emplacement du curseur
  - 6. Fait alterner entre majuscules et minuscules.
  - 7. Insère un espace à l'emplacement du curseur.
  - 8. Supprime le caractère à l'emplacement du curseur et ramène d'un espace tous les caractères suivants.

- **7**. Répétez les étapes 5-6 pour programmer le nom de performance

- **8**. Bouton **WRITE**. L'afficheur indiquera "Completed" et l'affichage précédent ré-apparaîtra.



La performance a maintenant été stockée en mémoire.

  - Les patches stockés dans une performance sont affichés comme "UPPER" et "LOWER." Sachez que les numéros d'origine de patch ne sont pas affichés.

  - Les noms des patches stockés dans une performance ne peuvent pas être modifés directement Si vous désirez stocker de nouyveaux noms de patch dans une performance, référez-vous à "Pour modifier le nom d'un patch stocké dans une performance" (p54)

- En plus des procédures expliquées en étape 2, chacun des curseurs et boutons de la façade peut être utilisé pour modifier le son, voir "Chapitre 3. Fonctions qui modifient le son" (p.55)

- Si vous désirez restaurer comme à la sortie d'usine une performance que vous avez remplacée, voir "Restauration d'un patch user ou d'une performance user spécifique comme en sortie d'usine" (p.91)

- En plus des réglages de son, une variété d'autres réglages tels que le mode de clavier (Key Mode) et les réglages d'arpégiateur etc peuvent également être stockés dans une performance, voir "Patches et performances" (p.48)

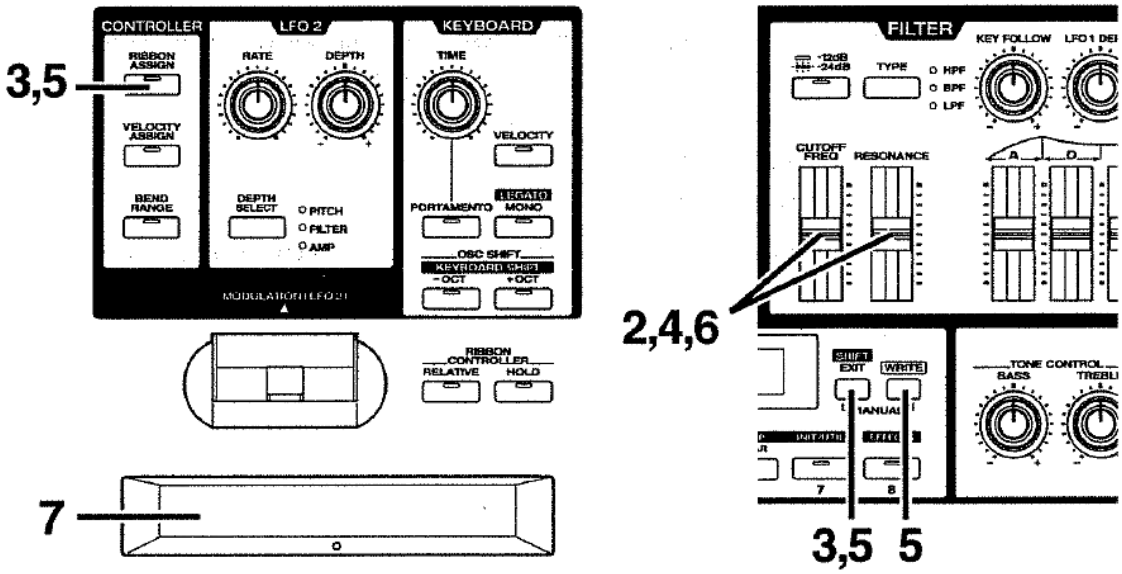
- Les réglages de patch peuvent être stockés par eux-même indépendamment des performances, voir "Stockage d'un patch" (p.54)

2.2.11 Réglage simultané de plusieurs curseurs (commande à ruban)

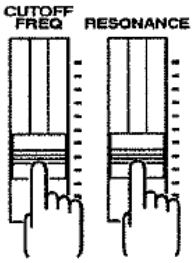
De multiples curseurs ou boutons peuvent être simultanément réglés à l'aide de la commande à ruban (Ribbon Controler).

Un seul mouvement du doigt sur le Ribbon peut produire le même résultat que les déplacements simultanés de multiples curseurs/ boutons

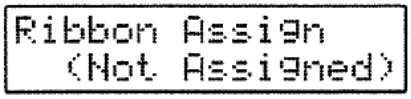
Faisons les réglages pour que le son change comme si **CUTOFF FREQ** et **RESONANCE** étaient déplacés simultanément.



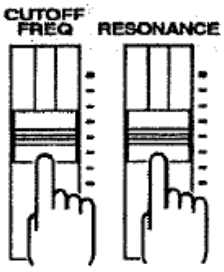
- **1**. Sélectionnez la performance P:88 (p.20) : En jouant au clavier, c'est le son du patch upper. Modifions ce son avec la commande à ruban.
- **2**. Curseurs **CUTOFF FREQ** et **RESONANCE** sur les positions représentées dans l'illustration.



- 3. bouton **RIBBON ASSIGN** : L'indicateur commencera à clignoter et l'affichage suivant apparaîtra



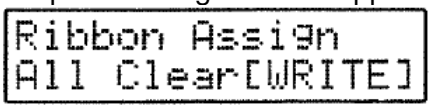
- Bouton **RIBBON ASSIGN** ou **EXIT** pour annuler la procédure,
- **4**. Curseurs **CUTOFF FREQ** et **RESONANCE** sur les positions représentées dans l'illustration.



- **5**. Bouton **RIBBON ASSIGN** ou **EXIT** : L'indicateur RIBBON ASSIGN s'allume et l'affichage précédent ré-apparaitra Les réglages de commande à ruban ont maintenant été faits

Nota :

- Si vous faites une erreur durant le réglage de la commande à ruban, pressez **RIBBON ASSIGN**, et lorsque l'affichage suivant apparait



- pressez **WRITE**. L'afficheur indique "Completed" et les réglages de commande à ruban sont annulés. Refaites alors la procédure depuis l'étape 2.

- **6**. Curseurs **CUTOFF FREQ** et **RESONANCE** aux positions de l'étape 2.
- **7**. Tout en jouant au clavier, pressez le centre de la commande à ruban et faites glisser votre doigt vers le côté droit.
  Le même changement de son ne se produit que lorsque CUTOFF FREQ et RESONANCE sont déplacés simultanément
  Faire glisser votre doigt vers la gauche produit le même changement de son que lorsque CUTOFF FREQ et RESONANCE sont déplacés dans la direction opposée.

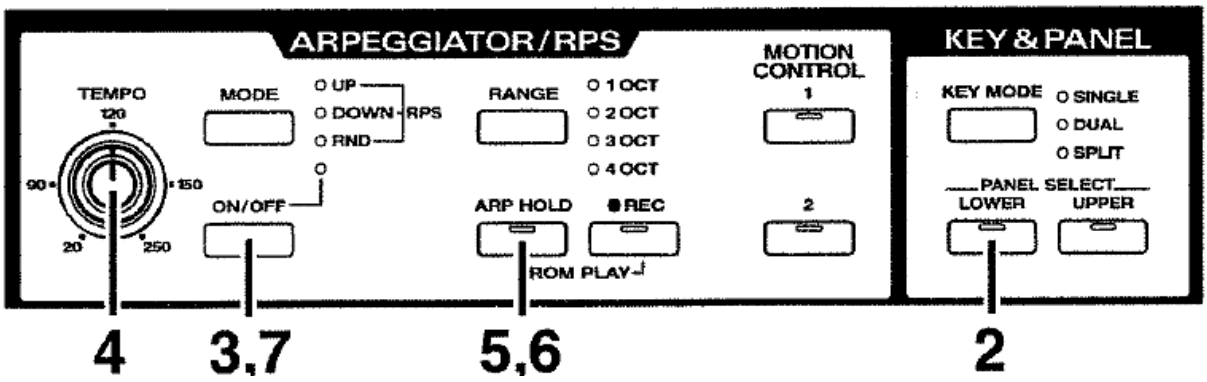
- Pour des détails sur la commande à ruban, voir "Commande simultanée de multiples paramètres (Commande à ruban)" (p.66)

- Votre dynamique de jeu au clavier peut produire le même effet que la commande à ruban, voir "Emploi de la dynamique de clavier pour affecter les paramètres (Dynamique)" (p.68)

- Les réglages de commande à ruban peuvent être sauvegardés dans un patch, voir. "Stockage d'une performance" (p.27), "Stockage d'un patch" (p-54}

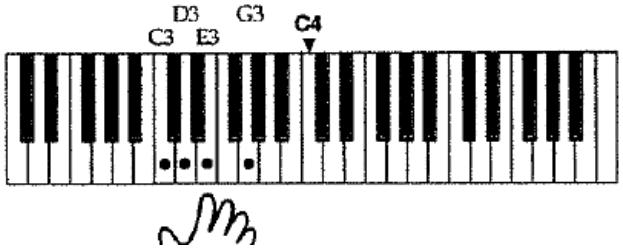
2.3 Produire des arpèges en jouant des accords (Arpégiateur)

On peut faire jouer automatiquement un arpège (accord brisé) en tenant simplement enfoncées deux touches ou plus.



L'arpège suivant sera programmé :

- **1**. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
- **2**. bouton **LOWER**. En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch lower. Jouez l'arpège avec ce son
- **3**. Bouton **ON/OFF** de la section **ARPEGGIATOR / RPS**. La LED s'allume et l'arpégiateur est activé
- **4**. Jouer les touches suivantes sur le clavier.



L'arpège commencera à jouer en continuant tant que vous maintiendrez les touches enfoncées.
Tournez **TEMPO** pour ajuster le tempo.

- **5**. Bouton **ARP HOLD**, l'indicateur s'allume et l'arpège continuera à jouer même si vous relâchez les touches du clavier.
- **6**. Bouton **ARP HOLD**, pour stopper l'arpège. L'indicateur s'éteint.
- **7**. Pour désactiver l'arpégiateur, pressez **ON/OFF**. La LED s'éteint

- Pour des détails sur les réglages d'arpège --+ "Jeu d'arpège (Arpégiateur)" (p"75)
- Les réglages d'arpégiateur peuvent être sauvegardés dans une performance, voir "Stockage d'une performance" (p.27)

2.4 Jeu de Motif (Patterns) avec un doigt (RPS)

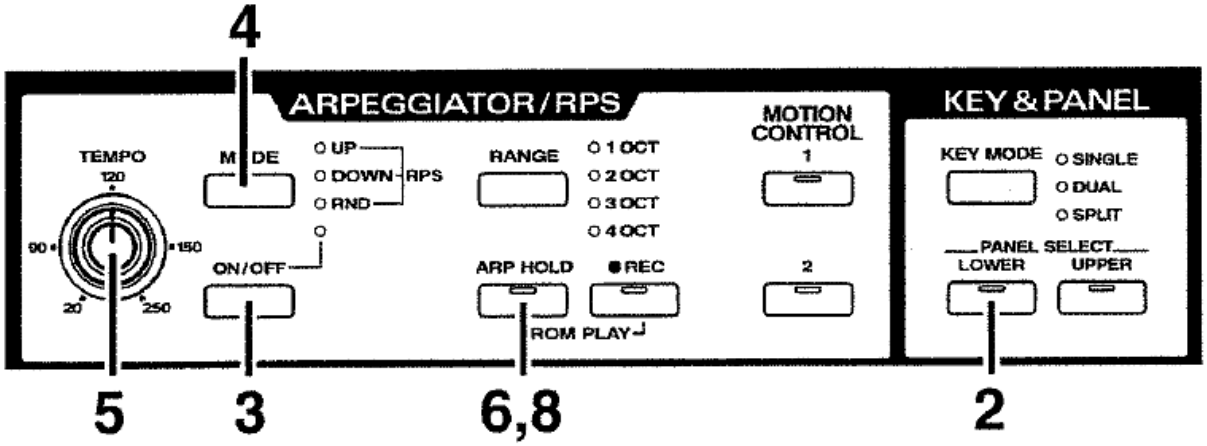
En mode normal, presser une touche de clavier ne fait jouer que la note demandée

Le mode RPS (séquence de phrases en temps réel) est une fonction qui fait reproduire une variété de motifs (patterns musicaux) quand on presse une touche, plutôt que la note

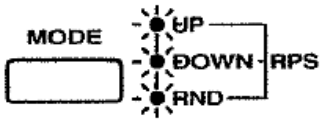
correspondant à cette touche, S'il y a des passages musicaux que vous devez faire jouer répétitivement, vous pouvez assigner chaque pattern à une touche et faire jouer le pattern désiré en pressant simplement cette touche.

2.4.1.1 Patterns d'usine

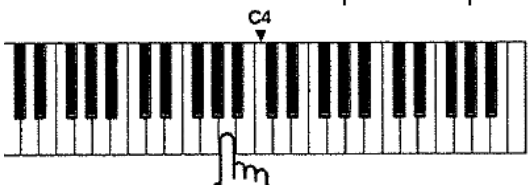
D'abord, écoutons les patterns qui ont été assignés à chaque touche.



- **1**. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
- **2**. Bouton **LOWER**. En jouant au clavier, vous entendrez le son du patch lower. Faites jouer les patterns avec ce son
- **3**. Bouton **ON/OFF** pour activer l'arpégiateur. L'indicateur s'allume.
- **4**. Bouton **MODE** plusieurs fois pour allumer les 3 indicateurs afin de sélectionner RPS.



- **5**. Pressez différentes touches et écoutez le pattern reproduit pour chaque touche.

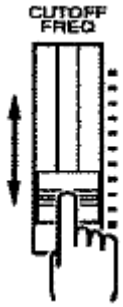


Le pattern continuera de se répéter tant que vous tiendrez la touche enfoncée Tournez **TEMPO** pour ajuster le tempo

- **6**. Si vous pressez **ARP HOLD**, L'indicateur s'allumera et le pattern continuera à jouer même si vous relâchez les touches du clavier.

- **7**. Sélectionnez un pattern que vous aimez et modifiez le son avec **CUTOFF FREQ** dans la section **FILTERS** etc.

- **8**. Pour stopper la reproduction du pattern, pressez la touche la touche à gauche du clavier (touche **RPS STOP**) ou pressez à nouveau **ARP HOLD**.

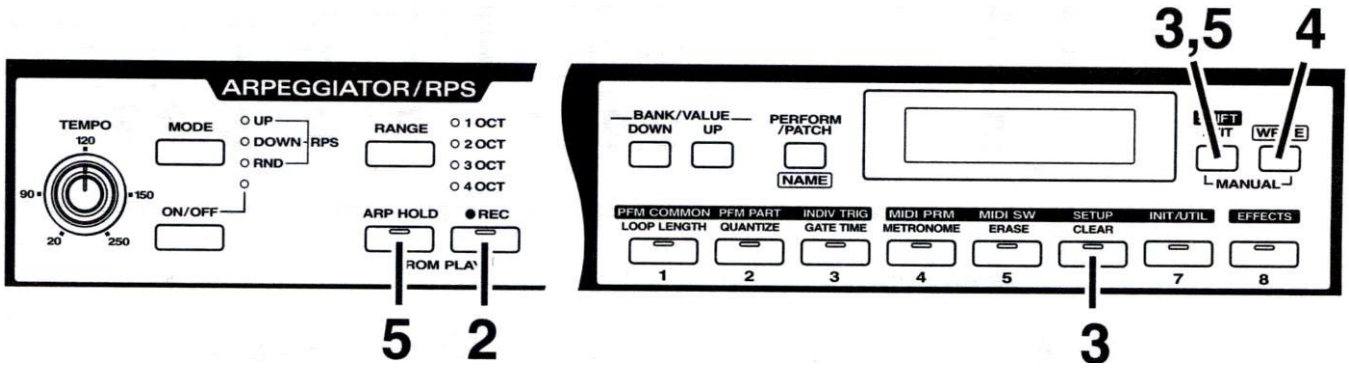


- Bouton **RPS STOP**, pour stopper la reproduction de pattern tout en laissant activée la fonction de maintien d'arpège (Arpeggio Hold).

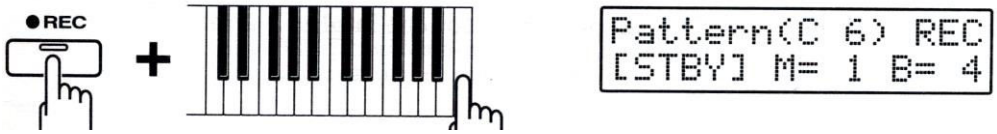
Nota : Si vous désirez que les patterns changent sur certains temps ou des débuts de mesure, voir "Réglage de l'instant auquel les patterns changent (Quantification de déclenchement) (p.77).

2.4.1.2 Préparation à la création de Pattern en écrasant les Patterns d'usine

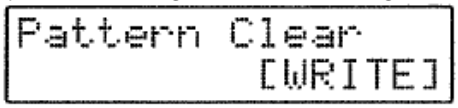
Pour faire reproduire un pattern que vous avez créé, vous devez l'assigner à une touche, mais avec les réglages d'usine, des patterns sont déjà assignés à toutes les touches et il n'y a pas de touche vacante à laquelle vous pouvez associer votre pattern, Utilisez la procédure suivante pour effacer le pattern actuellement assigné à la touche la plus à droite, pour préparer un emplacement auquel vous pourrez assigner le pattern que vous allez créer,



- **1**. Suivez les étapes 1-4 en page pour préparer la reproduction de pattern.
- **2**. Tenez enfoncé **REC** et pressez la touche la plus à droite. L'indicateur clignote et l'affichage suivant apparait.

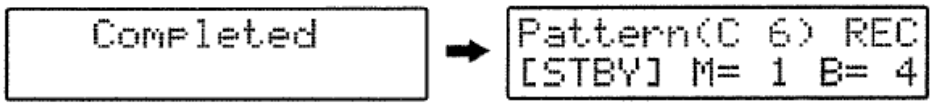


- **3**. Pressez **CLEAR** (**6**). La LED clignote et l'affichage suivant apparait



Pressez **CLEAR** ou **EXIT** pour annuler la procédure d'effacement de pattern.

- **4**. Bouton **WRITE**. L'afficheur indique "Completed," et le son s'arrêtera

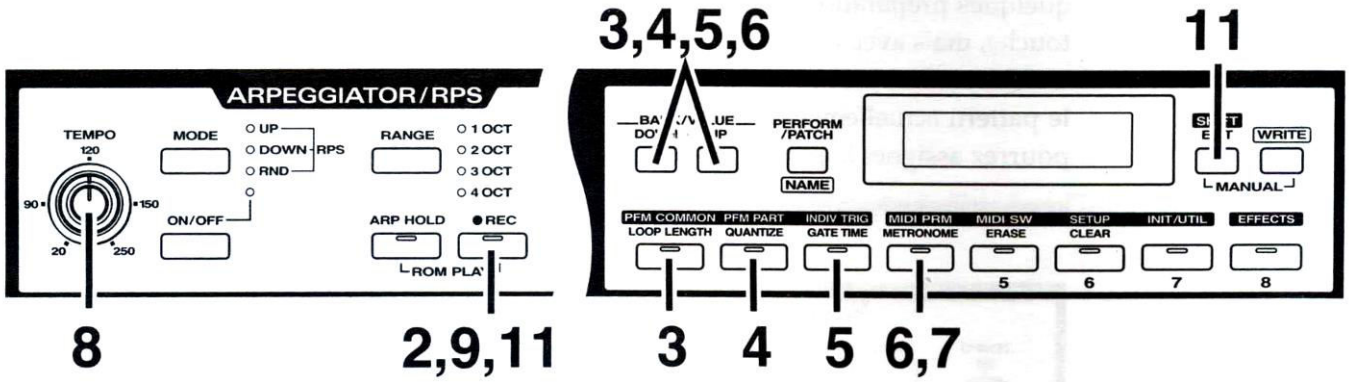


Le pattern qui a été assigné à la touche la plus à droite a été effacé.

- **5**. Pressez **EXIT**. La LED **REC** s'éteint.

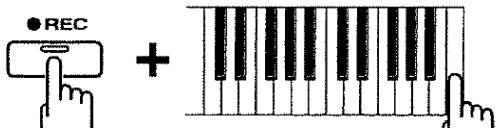
- Pour restaurer comme en sortie d'usine le pattern effacé, voir"Chapitre 8. Restauration des réglages d'usine (Initialisation)" (p.91)

2.4.1.3 Création de Pattern

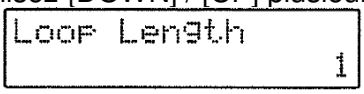


Créons un pattern tel que le suivant.

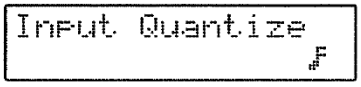
- **1**. Suivez les étapes 1-4 pour préparer la reproduction de pattern.
- **2**. Bouton **REC** et pressez la touche la plus à droite. L'indicateur clignote et l'affichage suivant apparaîtra.



- **3**. Bouton LOOP LENGTH sous l'écran (**1**). L'indicateur s'allume et la longueur du pattern apparaitra dans l'afficheur Comme dans cet exemple nous créerons un pattern à une mesure, utilisez {DOWN] / [UP] plusieurs fois pour sélectionner « 1 ».



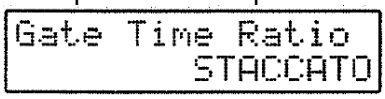
- **4**. Pressez **QUANTIZE** (**2**). L'indicateur s'allume et l'afficheur indiquera la plus courte valeur de note qui pourra être enregistrée. Utilisez **DOWN** / **UP** plusieurs fois pour sélectionner « 𝅘𝅥𝅯 »



La procédure de l'étape 4 règle la fonction de quantification (Quantize). C'est une fonction qui recadre l'instant de jeu des notes que vous produisez, les alignant sur des intervalles précis correspondant à la valeur de note spécifiée. Normalement, vous

devez régler ce paramètre sur la plus courte valeur de note que vous désirez enregistrer.

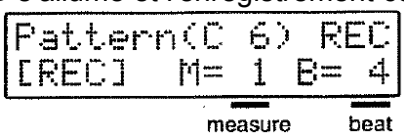
- **5**. Pressez **GATE TIME** (**13**). La LED s'allume et l'afficheur indiquera la durée de la note qui sera enregistrée. Comme dans cet exemple, nous programmerons des notes staccato, utilisez **DOWN** / **UP** plusieurs fois pour sélectionner "STACCATO .. "



- **6**. Bouton **METRONOME** ([4]). La LED s'allume et l'afficheur indique le type de son de métronome et de volume. Utilisez **DOWN** / **UP** plusieurs fois pour sélectionner "Type 1: VOLUME 2".

- **7**. Bouton **METRONOME** ou **EXIT**. La LED **METRONOME** s'éteint et l'affichage précédent réapparaîtra.
- **8**. Potard **TEMPO** pour sélectionner un tempo pour l'enregistrement.
  Tant que la LED **REC** clignote, l'enregistrement ne peut se faire même si vous jouez au davier. Cela permet de répéter tout en écoutant le son du métronome pour rester en mesure. Cela termine la préparation pour l'enregistrement.

- **9**. Bouton **REC**. La LED s'allume et l'enregistrement commence



- **10**. Jouez l'exemple musical donné au début de cette section et enregistrez-le.
- **11**. Pressez **REC** ou **EXIT**. La LED REC s'éteint et l'enregistrement se termine
- **12**. Pressez la touche la plus à droite et écoutez la reproduction du pattern.

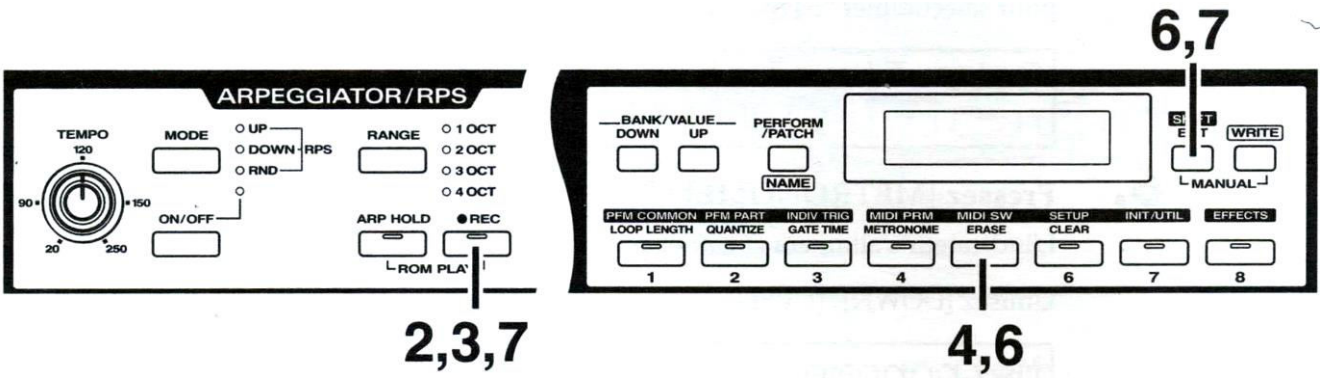
- Pour des détails sur les réglages d'enregistrement voir "Réglages pour l'enregistrement" (p.77)

- Pour des détails sur l'enregistrement voir "Enregistrement d'un pattern" (p.78)

- Vous pouvez copier un pattern dans une touche différente. Voir "Copie d'un pattern" (p.80)

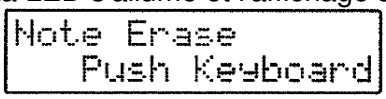
2.4.1.4 Si vous faites une erreur durant l'enregistrement

Si vous faites une erreur durant l'enregistrement, utilisez la procédure suivante pour effacer la mauvaise note.

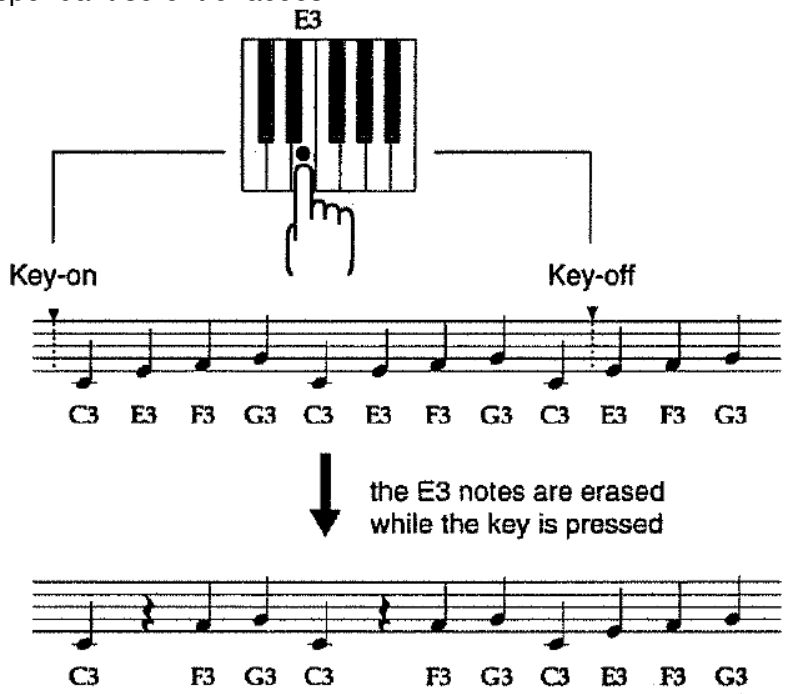


- **1**. Suivez les étapes 1-4 en page 34 pour préparer la reproduction du pattern.
- **2**. Bouton **REC** enfoncé et pressez la touche la plus à droite, la LED commence à clignoter.

- **3**. Pressez **REC** une fois encore. La LED s'allume et l'enregistrement commence.
- **4**. Bouton **ERASE** (**5**). La LED s'allume et l'affichage suivant apparait.



- **5**. A l' instant où la mauvaise note est produite, pressez la touche correspondante à cette note. Tant que vous continuerez à tenir enfoncée cette touche, toutes les notes lui correspondant seront effacées.



- **6**. Quand toutes les mauvaises notes ont été effacées, pressez **ERASE** ou **EXIT**. La LED s'éteint et l'affichage précédent réapparait. Vous êtes alors en mode d'enregistrement normal, et pouvez enregistrer de nouvelles notes

- **7**. Pour terminer l'enregistrement, pressez **REC** ou **EXIT**. La LED REC s'éteint et l'enregistrement se terminera,

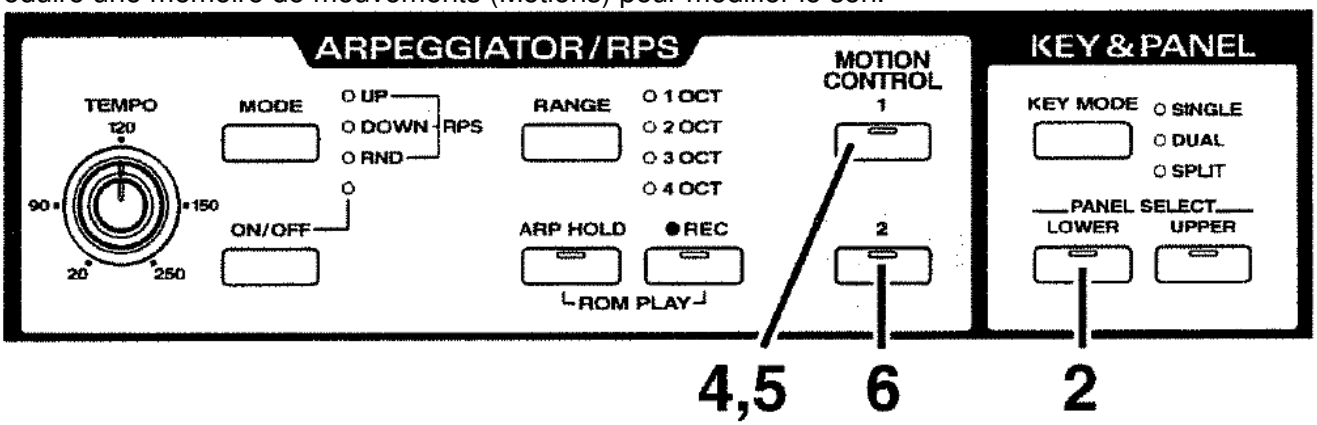
Une plage de notes entre deux touches spécifiées peut être effacée d'un pattern. Voir "Effacement de notes indésirables" (p.79).

2.5 Contrôle simple de changement complexes de timbre (Motion Control)

En mode normal, tout ce que vous pouvez faire est de déplacer un ou deux curseurs/boutons pendant que vous jouez, mais il peut y avoir des cas où vous désireriez faire fonctionner plus de curseurs et boutons pour produire des changements de timbre plus complexes.

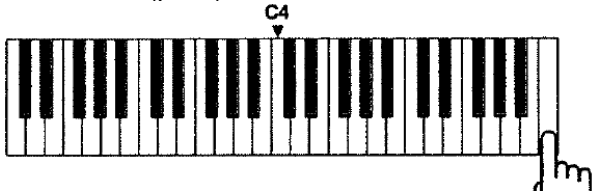
Dans de tels cas, la fonction Motion Control peut mémoriser des mouvements (Motions) de plusieurs curseurs/boutons.

Tout en faisant reproduire le pattern que vous avez créé en section précédente, faites reproduire une mémoire de mouvements (Motions) pour modifier le son.



2.5.1 Motion Control d'usine

- **1**. Sélectionnez la performance P:88 (p.20).
- **2**. Bouton **LOWER**. En jouant au davier, vous entendrez le son du patch lower Modifions ce son par Motion Control
- **3**. Suivez les étapes 1-4 pour préparer la reproduction de pattern et faites reproduire le pattern de la touche do6 (p.34).



- **4**. Bouton **MOTION CONTROL** [**1**]. La LED clignote et la mémoire Motion de (**1**) sera reproduite. Le timbre changera au fur et à mesure du déplacement simultané des différents curseurs/boutons
- **5**. pressez [**1**] pour stopper la reproduction de la mémoire. La LED s'éteint.
- **6**. De la même façon, écoutez la mémoire Motion [**2**].

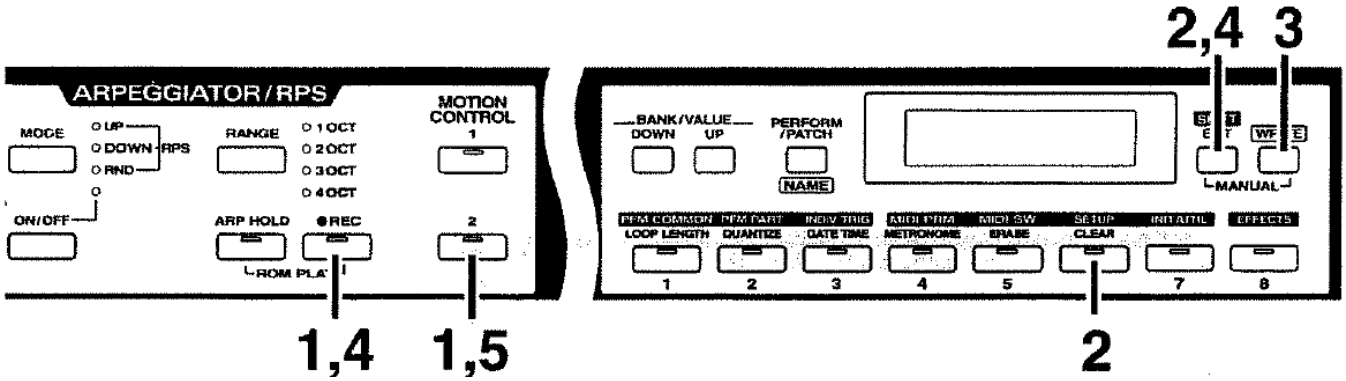
- Pour des détails sur la reproduction d'une mémoire Motion voir "Reproduction d'une mémoire Motion" (p.81)

- Pour changer le son d'une autre façon tout en faisant reproduire une mémoire Motions voir "Déplacement de curseurs ou boutons pendant la reproduction d'une mémoire Motions" (p 81)

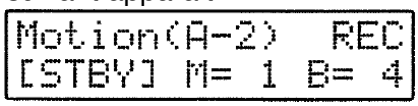
- Pour reproduire simultanément une mémoire Motion quand un pattern est sélectionné voir "Reproduction d'une mémoire Motion depuis son début chaque fois qu'une touche est pressée" (p.82)

2.5.2 *Effacement d'un Motion Control d'usine en préparation de la création d'un Motion Control user*

De la même façon qu'avant d'enregistrer un pattern, vous devez d'abord libérer un emplacement, utilisez la procédure suivante pour effacer la Motion Control [**2**] en prévision de l'enregistrement d'une nouvelle Motion Control.



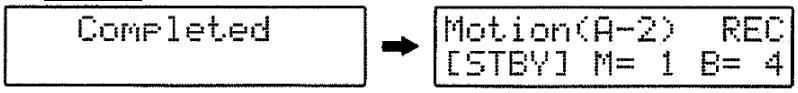
- **1**. Tenez enfoncé **REC** et pressez **MOTION CONTROL** [**2**]. Les LEDs **REC** et **2** clignotent et l'affichage suivant apparait.



- **2**. Pressez **CLEAR** (**6**), La LED s'allume et l'affichage suivant apparait

  Pressez **CLEAR** ou **EXIT** pour annuler la procédure Motion Clear,

- **3**. Pressez **WRITE**. L'écran indique "Completed" et l'affichage précédent apparait.



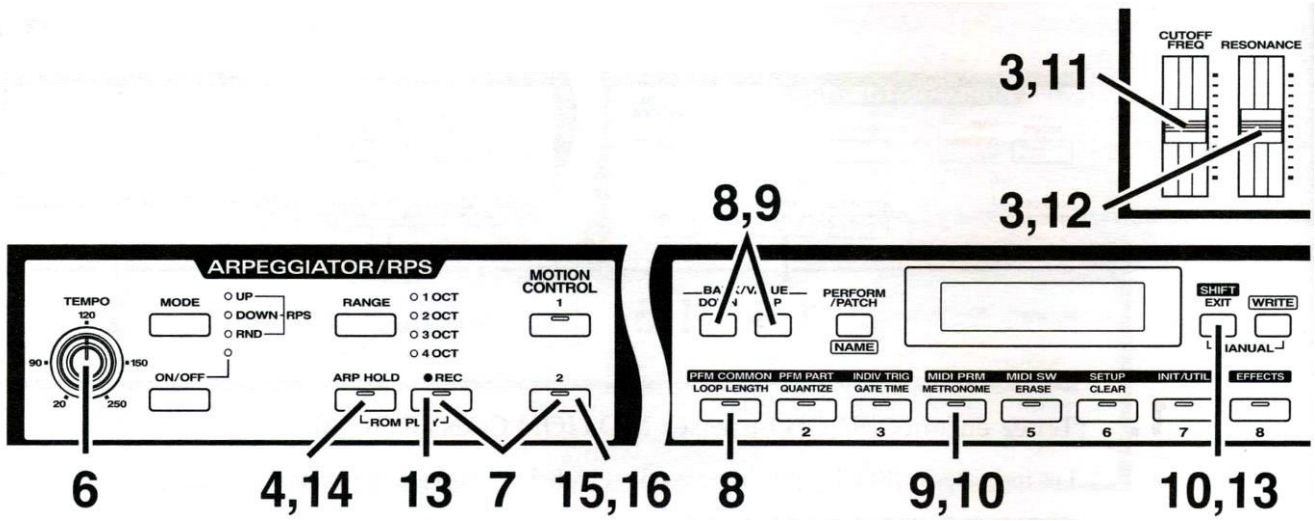
  Motion [2] est maintenant effacée.

- **4**. Pressez **EXIT**. La LED REC s'éteindra
- **5**. Pressez **MOTION CONTROL** [**2**]. La LED s'éteint

Pour restaurer une mémoire Motion que vous avez effacée, voir "Chapitre B. Restaurer les réglages d'usine (Initialisation)" (p. 91)

2.5.3 *Enregistrement d'une Motion Control user*

Créons une Motion Controlpour le pattern que nous avons enregistré en section précédente pour la louche do6



- **1**. Sélectionnez la performance P:88.
- **2**. Pressez **LOWER**. La LED s'allume et le patch lower est sélectionné
- **3**. Amenez **CUTOFF FREQ** et **RESONANCE** en position centrale
- **4**. Pressez **ARP HOLD**. La LED s'allume.
- **5**. Suivez les étapes 1-4 pour préparer la reproduction de pattern et faites reproduire le pattern de la touche do6. Comme la fonction Hold est sur On, la reproduction de pattern se poursuivra répétitivement même si vous relâchez la touche.
- **6**. En écoutant le pattern, tournez **TEMPO** pour fixer un tempo pour l'enregistrement.
- **7**. Tenez enfoncé **REC** et pressez **MOTION CONTROL** [**2**] à l'instant du début du pattern. Les indicateurs REC et [2] clignote et l'affichage suivant apparait

```
Motion(A-2)   REC
[STBY] M= 1 B= 4
```

- **8**. Pressez **LOOP LENGTH** (**1**). La LED s'allume et l'afficheur indique la longueur de la mémoire Motion. Comme dans cet exemple nous créerons une Motion longue de 4 mesures, utilisez **DOWN** / **UP** plusieurs fois pour sélectionner "4".

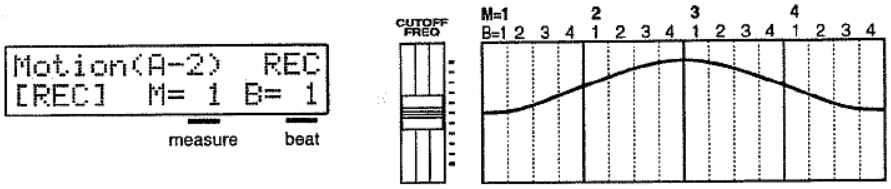
```
Loop Length
                4
```

- **9**. Pressez **METRONOME** (**4**).

```
Metronome
Type1:  VOLUME 2
```

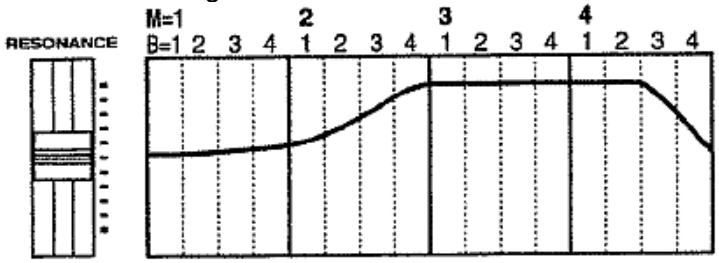
La LED s'allume et le type et le volume du son de métronome s'affichent. Utilisez **DOWN** / **UP** plusieurs fois pour sélectionner "Type 1: VOLUME 2"

- **10**. Pressez **METRONOME** ou **EXIT**. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent ré-apparaîtra Cela termine les préparations pour l'enregistrement Enregistrons maintenant une Motion
- **11**. En commençant quand le décompte est "M=1 B=1", déplacez **CUTOFF FREQ** comme suit. La LED **REC** passe s'allume et l'enregistrement commence



A la fin de la quatrième mesure, l'enregistrement s'arrête automatiquement et l'indicateur [REC] passe au clignotement

- **12**. En commençant quand le décompte est "M=1 B=1", déplacez **RESONANCE** comme suit.
  La LED REC s'allume et l'enregistrement commence



A la fin de la quatrième mesure, l'enregistrement s'arrête automatiquement et la LED REC passe au clignotement.

- **13**. Pressez **REC** ou **EXIT**. L'indicateur REC s'éteint et l'enregistrement se termine.
- **14**. Pressez **ARP HOLD** pour stopper la reproduction de pattern.
- **15**. Pressez **MOTION CONTROL** (**2**) pour stopper la reproduction de mémoire Motion. Pendant la reproduction du pattern de la touche do6, pressez **MOTION CONTROL** (**2**) pour entendre le changement de timbre créé par la mémoire Motion que vous avez enregistrée.

Nota

- Pour des détails sur les réglages d'enregistrement voir "Réglages pour l'enregistrement" (p.83)
- Pour des détails sur l'enregistrement voir "Enregistrement d'une mémoire Motion" (p,63)

2.5.4 Si vous faites une erreur durant l'enregistrement

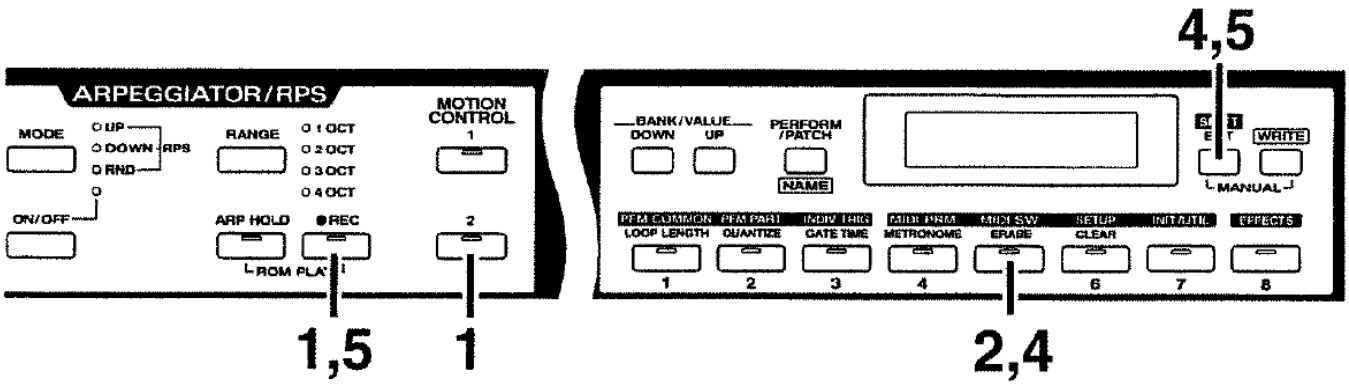
Si vous faites une erreur durant l'enregistrement d'une Motion, utilisez la procédure suivante pour la corriger

Si la Motion enregistrée ne convient pas

Quand une Motion est enregistrée, les mouvements du même curseur /bouton se remplacent successivement Cela signifie que si vous désirez refaire une Motion, réenregistrez simplement le mouvement de ce curseur/bouton L'ancien mouvement sera remplacé par Je nouveau mouvement enregistré.

Si vous avez déplacé le mauvais curseur ou bouton par erreur

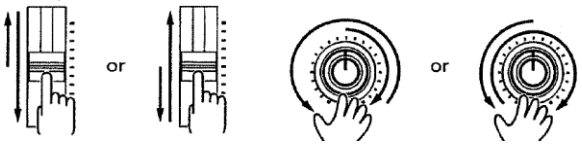
Si vous avez déplacé le mauvais curseur ou bouton, utilisez la procédure suivante pour effacer les mouvements de ces curseurs ou boutons



- **1**. Tenez enfoncé **REC** et pressez **MOTION CONTROL** [**2**]. Les LEDs REC et [2] clignotent
- **2**. Pressez **ERASE** (**5**). La LED s'allume et l'affichage suivant apparait

```
Motion Erase
     Select Knob
```

- **3**. Déplacez le curseur ou bouton que vous avez bougé par erreur sur toute sa plage de mouvement. Quand vous déplacez ainsi un curseur ou bouton sur la totalité de sa plage de mouvement, ses données sont effacées

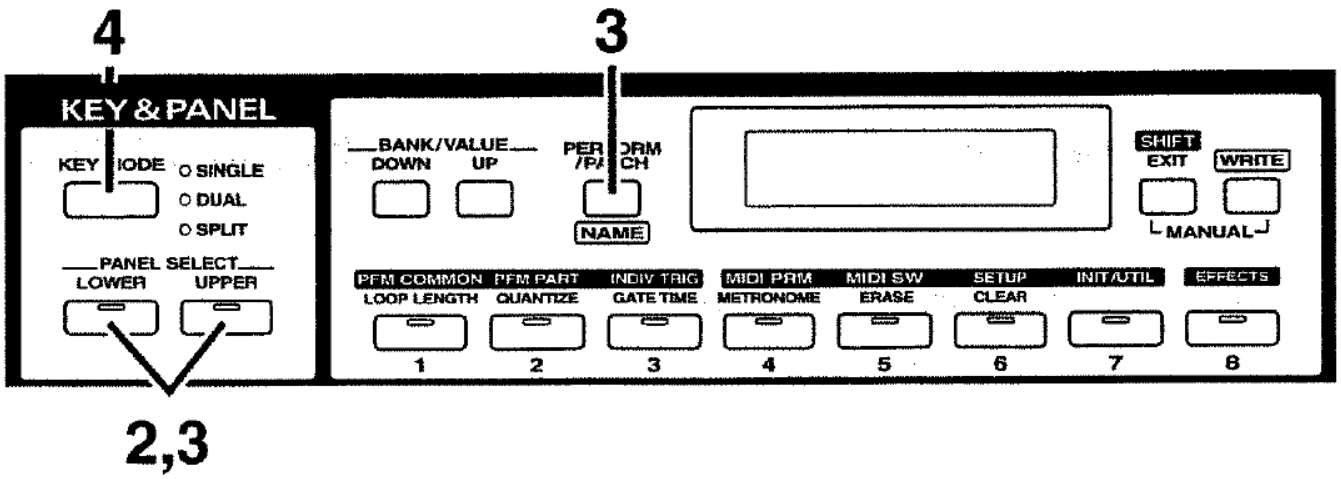


- **4**. Après avoir effacé les mouvements du curseur ou bouton incorrectement déplacé, pressez [ERASEJ ou [EXIT], L'indicateur [ERASEJ s'éteindra et l'affichage précédent ré-apparaîtra Alors vous pouvez bouger les curseurs/boutons voulus pour enregistrer leur mouvement
- **5**. pressez **REC** ou **EXIT** pour terminer l'enregistrement. La LED [REC] s'éteint et l'enregistrement se termine.

2.6 Jeu de 2 sons simultanément (Key Mode)

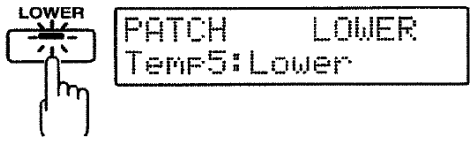
Les réglages pour deux sons (appelés patches) sont assignés à chaque performance du JP-8000.
Le réglage Key Mode détermine comment ces deux patches seront combinés.

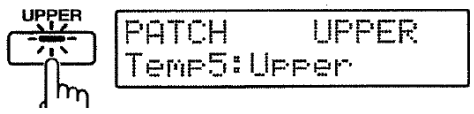
Quand vous sélectionnez une performance, une des trois LEDs **KEY MODE** s'allume pour indiquer le réglage de la performance sélectionnée l'indicateur qui s'allume indique comment les deux patches joueront quand vous jouerez au clavier.



2.6.1 Jeu d'un seul patch (Single)

- **1**. Sélectionnez la performance P:87 (p.20). La LED **SINGLE** s'allume
- **2**. Pressez **LOWER** et jouez au clavier, vous entendrez le son de patch lower. Si vous pressez **UPPER** et jouez au clavier, vous entendrez le son du patch upper. Le mode Single est le statut de base, dans lequel chacune des touches du JP-8000 fait jouer le son d'un patch
- **3**. presser **PERFORM/PATCH** pour visualiser le nom des deux patches dans l'affichage de sélection de patch, puis **LOWER** / **UPPER**.





2.6.2 Jeu de deux perches avec une touche (Dual)

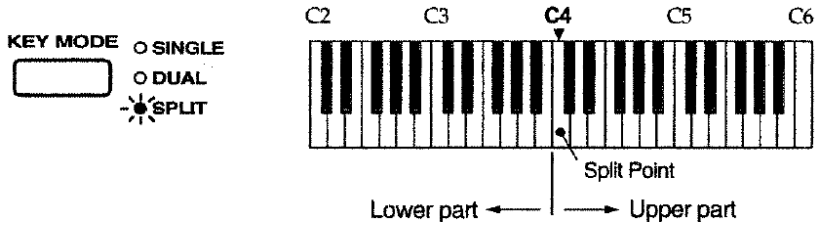
Superposons maintenant les deux patches de la performance P:87

- **4**. Pressez **KEY MODE** pour sélectionner la LED **DUAL.** Lorsque vous jouez au clavier, les sons du patche lower el du patch upper s'entendent simultanément

2.6.3 Jeu de patches différents dans les parties gauche et droite du clavier (Split)

Maintenant, faisons jouer les deux patches de la performance P:86 en des zones indépendantes du clavier.

- 5. Sélectionnez la performance P:86 (p.20). Bouton **KEYMODE** pour allumer la LED **SPLIT**.

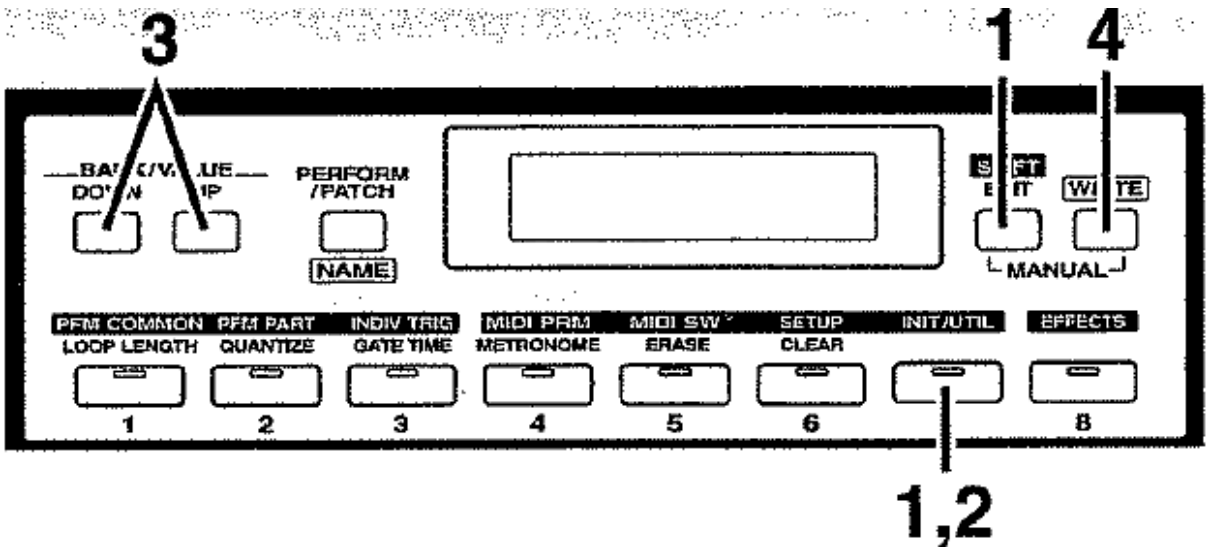


Notez que la partie à gauche du do4 (C4) fera jouer le son du patch lower et que la note do4 (C4) et les notes plus à droite feront jouer le son du patch upper.

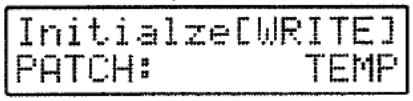
Nota :

- Pour des détails sur LOWER/UPPER (partie inférieure, partie supérieure) voir. "Patches et performances" (pAS)
- Pour changer la façon dont les patches sont combinés voir "Sélection des patches" (p52)
- Pour changer le point de Split voir "Point de Split" (p.85)
- Pour changer le nombre de notes jouées en parties droite et gauche en mode Split voir "Assignation des voix" (p.85)
- Pour jouer des arpèges ou motifs (patterns) en mode Dual ou Split voir
    - "Parties qui seront arpégiées" (p.75)
    - "Parties qui joueront des motifs (patterns)" (p.76)
    - "Précautions lors du jeu de pattern en mode Split" (p,77)
- Réglages Key Mode qui peuvent être stockés dans une performance voir "Stockage d'une performnace" (p.27)

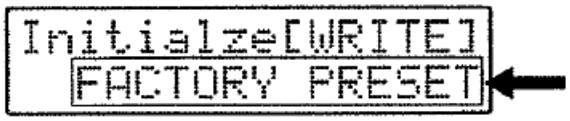
2.7 Restaurer la configuration d'usine



- **1** : Boutons **SHIFT** **EXIT** enfoncé + **INIT / UTIL** ([7]). La LED **INIT / UTIL** s'allume
- **2** : bouton **INIT / UTIL** plusieurs fois pour accéder à l'affichage **Initialize**,

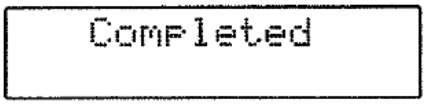


- **3** : boutons **DOWN** / **UP** plusieurs fois pour choisir **FACTORY PRESET**.



pour annuler sans réinitialiser, pressez **SHIFT** EXIT

- **4** : bouton **WRITE**



L'affichage indique « Completed » avant de réafficher l'écran précédent.

Les réglages d'usine ont maintenant été restaurés

Nota : il est aussi possible de ne sélectionner qu'un certain type de données (comme seulement les patches ou seulement les patterns RPS) comme devant être ramenées à leur valeur d'usine. -> "Chapitre 8: retour aux réglages d'usine (Initialisation)" (p. 91)

2.8 Mise à jour du firmware

http://fr.audiofanzine.com/synthe-modelisation/roland/JP-8000/forums/t.388828,votre-version-de-l-os-sur-jp-8000.html

Plusieurs témoignages rapportent une mise hors service du JP8000 lors de la mise à jour qui n'est plus décrite dans un document Roland disponible à ce jour (ni les fichiers de mise à jour qui sont uniqument sur le site de New Zeland de Roland), et dont la procédure trouvée sur les forums n'est pas d'une simplicité moderne.

http://fr.audiofanzine.com/synthe-modelisation/roland/JP-8000/forums/t.388828,votre-version-de-l-os-sur-jp-8000.html

http://www.audiokeys.net/forum/showthread.php/34107-OS-1-05-pour-roland-JP-8000

Contrôler la version installée du firmware : Maintenir appuyé le bouton LFO1 Wavform ainsi que les boutons 1 et 3 (PFM COMMON et INDIV TRIG) pendant la mise en route du JP-8000.

La procédure de mise à jour ce fait par l'envoi de 8 fichiers midi depuis votre logiciel séquenceur il y a une documentation explicative détaillée de Roland en anglais reproduite ci dessous).

Vous pouvez aussi le mettre à jour avec le programme **PC SMF Update** qui permet aussi d'envoyer des nouveaux sons dans le JP en format .mid.

JP-8000 Software Update Procedure
http://www.roland.co.nz/products/productdetails.aspx?p=261&c=323

WARNING: The JP-8000 may not start up if the information is not transmitted properly. It is very important not to turn the power off of the JP-8000 during the update procedure. This procedure will also erase the data in the User memory. Make sure to back up important data via sysex before completing the update. The bender and ribbon sensor settings will also be lost during this procedure. A procedure for resetting these settings is included at the end of this document.

The File names included are as follows:

_00001.mid
_00002.mid
_00003.mid
_00004.mid
_00005.mid
_00006.mid
_00007.mid
_00008.mid

Update Procedure:

1) Connect the sequencer MIDI-OUT to the JP-8000 MIDI-IN.
2) Turn on the power of the JP-8000 while holding down the [LFO1 WAVEFORM], [OSC1 WAVEFORM], [OSC2 SYNC] and [OSC2 WAVEFORM] buttons.
3) Press REC.
4) When 'Ready to update' appears on the screen, send the first file (_00001.mid) from your sequencer.
5) When the file is completed, verify that the checksum is indicated as below.

Block1 (chksum = 49F8) => filename : '_00001.mid'.
Block2 (chksum = 12E3) => filename : '_00002.mid'.
Block3 (chksum = A146) => filename : '_00003.mid'.
Block4 (chksum = E6EB) => filename : '_00004.mid'.
Block5 (chksum = 5455) => filename : '_00005.mid'.
Block6 (chksum = 672D) => filename : '_00006.mid'.
Block7 (chksum = C131) => filename : '_00007.mid'.
Block8 (chksum = F294) => filename : '_00008.mid'.

If the value is different, press [EXIT] and repeat steps 4 and 5.

6) If the value is correct, press the [REC] button.
7) Load the files one at a time, in sequence _00002.mid to _00008.mid and repeat steps 4-6.
8) One all the files have been loaded, 'Completed' will be indicated on the screen.
Turn off the power of the JP-8000.

Reset Pitch Bender and Ribbon Controller Procedure:

1) Turn on power while holding [OSC2 SYNC], [-12dB/-24dB] and [FILTER TYPE] to enter Test Mode. Wait until display indicates "[1] MIDI Test."
2) Press the [3] button to display "[3] Bend Mod."
3) Push the bender lever left fully and gradually return it to the center. Press [LOWER].
4) Push the bender lever right fully and gradually return it to the center. Press [UPPER].
5) Push the bender lever to the MOD position and then gradually return it to the original position. Press [KEY MODE].
6) When the '*' appears on the display, press [UP].
7) From the previous display, press [4] to display "[4] Ribbon."
8) While pressing down on the left edge of the ribbon controller, press [LOWER].
9) While pressing down on the right edge of the ribbon controller, press [UPPER].
10) While pressing down on the center of the ribbon controller, press [KEY MODE].
11) When the '*' appears on the display, press [UP].
12) Turn off the power of the JP-8000.

Use the following procedure to reset the JP-8000 to factory settings:

1) Turn on the power of the JP-8000. The unit may display "Memory Damaged."
2) While holding [SHIFT], press [INIT/UTIL].
3) Press [INIT/UTIL] repeatedly to select "INITIALIZE WRITE."
4) Use the [UP / DOWN] buttons to select "FACTORY PRESET," then press [WRITE].

After this procedure has been completed, the new version of software should be ready to go.

2.9 Réinitialiser PITCH BEND et RUBAN après le changement de pile

Cette procédure est à faire lors d'un changement de pile "batterie low".

1) Jp 8000 éteint appuyer sur **SYNC +12db** +**TYPE**
2) allumer jp (voir écran) (1) Midi test
waiting
3) appuyer sur la touche 3 **BEND MOD**
4) ramener progressivement le pitch bend vers la gauche et revenir au centre et appuyer sur **LOWER**
5) ramener progressivement le pitch bend vers la droite et revenir sur la droite et appuyer sur **UPPER**
6) pousser le pitch vers l'avant et appuyer et revenir en arrière
et appuyer sur **KEY MODE**, une étoile ***** apparaît appuyer sur **UP**

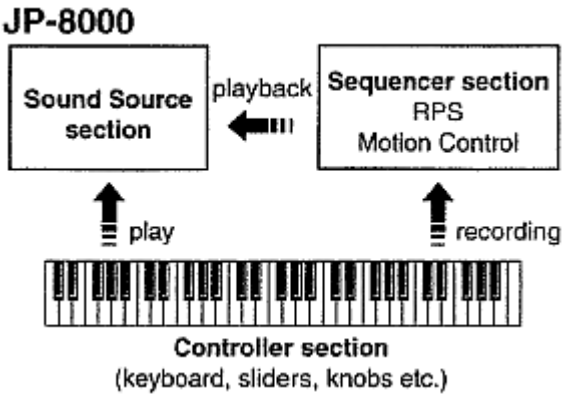
7) appuyer sur la touche 4 RUBAN 9
8) appuyer sur l'extrémité gauche du ruban (maintenir) et presser ensuite **LOWER**.
9) appuyer sur l'extrémité droite du ruban (maintenir) et presser ensuite **UPPER**.
10) appuyer sur le milieu du ruban (maintenir) et presser **KEY MODE**.
Une étoile apparaît ***** appuyer sur **UP** et éteindre le jp 8000.
Allumer le jp et normalement c'est OK !

3 Utilisation approfondie

3.1 Survol du JP 8000

Le JP-8000 est constitué :

- d'une section de commande,
- d'une section source sonore
- et d'une section séquenceur



3.1.1 Commande

La section de commande comprend le clavier, les boutons curseurs et autres potentiomètres de la façade, le levier de pitch bend / modulation, la commande à ruban et les pédales connectées en face arrière En utilisant ces commandes, vous pourrez faire jouer les sons et les modifier.

3.1.2 Source sonore

C'est la section qui produit réellement le son. Les messages des sections de commande et de séquence du JP-8000 indiquent à la source sonore quand et comment produire le son. Les messages MIDI d'un appareil externe peuvent également faire jouer la source sonore

Polyphonie maximale : La source sonore du JP-8000 peut produire jusqu'à 8 notes (voix) à la fois. Si des données demandent plus que ce nombre de notes, les dernières notes reçues auront priorité, les notes déjà en cours seront coupées une à une en partant de la plus ancienne pour laisser la place aux nouvelles Sachez cela lorsque vous utilisez des sons qui ont un temps de chute long ou lorsque vous employez la fonction RPS.

3.1.3 Séquenceur

La section séquenceur enregistre le jeu au clavier et les mouvements de curseur sous forme de messages MIDI et reproduit ces messages MIDI enregistrés. Les messages MIDI enregistrés dans le séquenceur peuvent également être transmis par la prise MIDI OUT pour piloter les appareils MIDI externes. Le séquenceur du JP-8000 enregistre et reproduit les patterns RPS et les mouvements de commande (Motion)

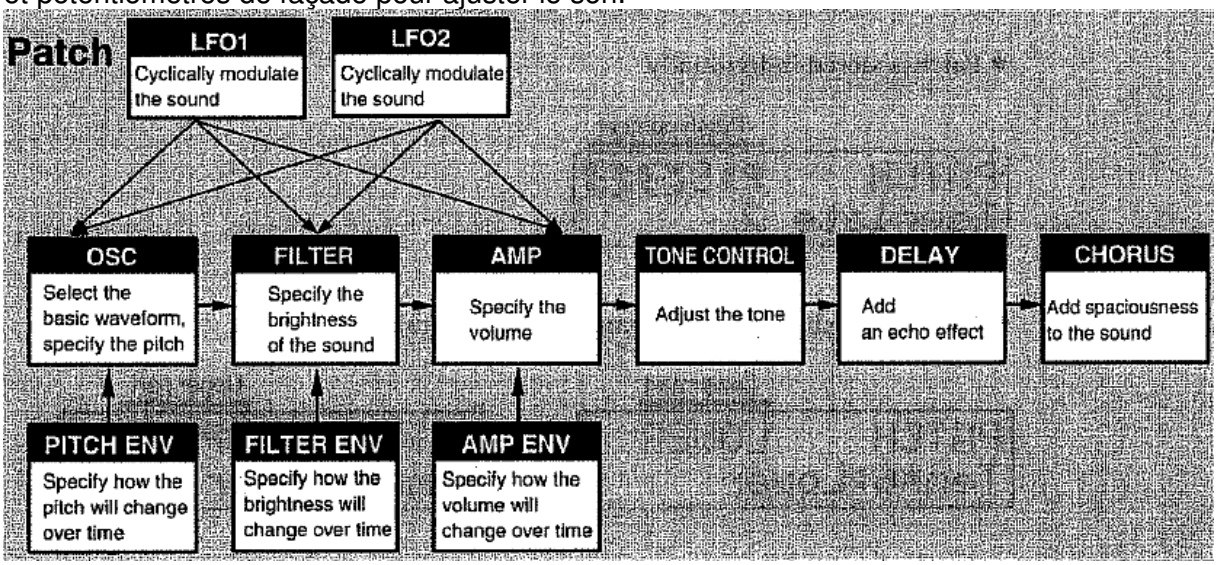
3.2 Patches et Performances

3.2.1 Patches

Dans le JP-8000, chaque son musical dont vous jouez est appelé un patch. Le JP-8000 a 256 patches différents :

- 128 patches user (programmables)
- et 128 patches preset (référez-vous à "A propos de la mémoire" paragraphe 3.3 ci-dessous).

Les patches ont la structure suivante et peuvent être modifiés à l'aide des boutons, curseurs et potentiomètres de façade pour ajuster le son.



3.2.2 Parties

Sur le JP-8000, deux patches sont toujours sélectionnés, et vous pouvez choisir de faire jouer un seul de ces patches ou bien les deux Les deux patches sont assignés à des emplacements nommés partie upper et partie lower.

Quand vous sélectionnez un patch, vous sélectionnez en fait le patch assigné à l'une de ces parties. Vous pouvez comparer une partie à un musicien et le patch à l'instrument dont ce musicien joue.

3.2.3 Performances

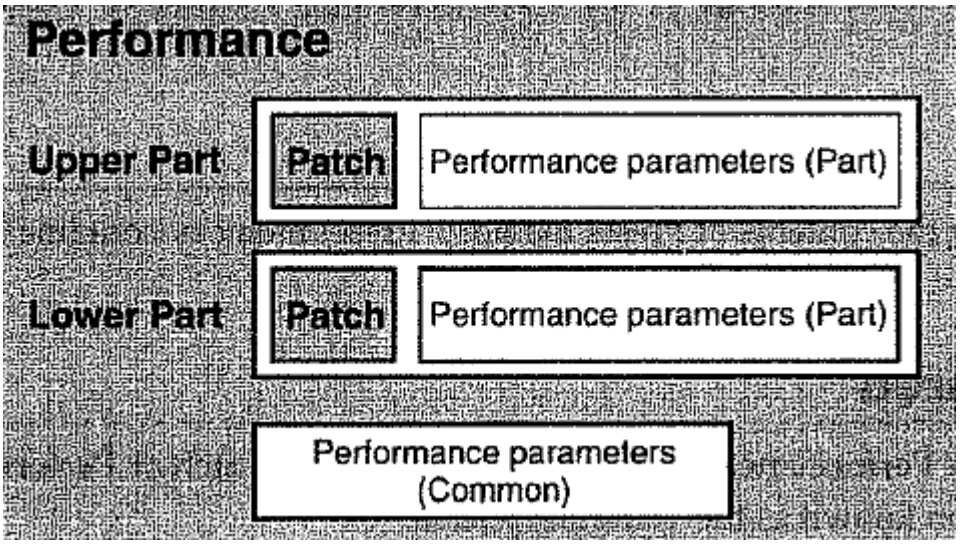
Un Performance mémorise :

- La sélection de patch pour les parties upper et lower,
- les réglages des sections clavier et façade,
- les réglages d'arpégiateur/RPS
- et différents autres réglages (paramètres de performance, p 85).

Le JP-8000 a 128 performances et comme pour les patches, elles sont divisées :

- en 64 performances user (programmables)
- et 64 performances preset (référez-vous à " A propos de la mémoire" paragraphe 3.3 ci-dessous)

Comme il est difficile de changer rapidement un grand nombre de réglages pendant que vous jouez, vous pouvez sauvegarder au préalable les réglages voulus dans une performance, puis simplement sélectionner la performance appropriée pour retrouver instantanément tous les réglages nécessaires.



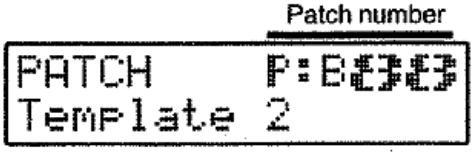
Dans le JP-8000, les numéros de patch qui sont stockés comme partie de chaque performance ne se réfèrent pas simplement à des patches conservés indépendamment en mémoire - les réglages réels de la totalité du patch peuvent être stockés dans la performance elle-même.

Cela signifie que lorsque vous sauvegardez une performance, vous n'avez pas besoin d'accomplir une procédure de sauvegarde supplémentaire pour mémoriser les réglages du patch utilisés par cette performance.

Cela signifie également que si vous réécrivez les réglages du patch utilisé par une performance, les autres performances qui utilisent ce patch ne seront pas affectées. Les patches sauvegardés comme partie d'une performance sont gérés indépendamment des patches stockés individuellement. Contrairement aux patchs individuels qui ont leur propre numéro d'identification, les patches sauvegardés comme partie d'une performance n'ont pas de numéro de patch et sont identifiés comme patch upper (ou lower) de la performance.

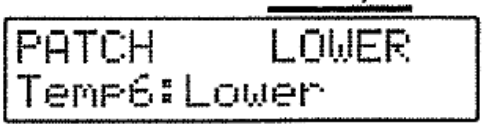
Dans le JP-8000, les patches s'affichent comme suit

- Patches stockés individuellement

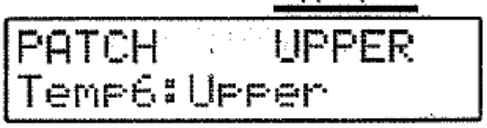


- Patches sauvegardés comme partie d'une performance

Lower part



Upper part



3.3 A Propos de la mémoire

La mémoire est l'emplacement où les réglages tels que ceux de patch sont stockés. La mémoire du JP-8000 comprend :

- une mémoire système,
- une mémoire user,
- et une mémoire preset.

Il y a également une partie de la mémoire appelée **aire temporaire**, dans laquelle les réglages du patch ou de la performance actuellement sélectionnée sont appelés, et c'est dans cette mémoire, que vos modifications seront effectuées.

3.3.1 Mémoire système

La mémoire système contient les réglages relatifs au MIDI et autres paramètres de système qui affectent le fonctionnement global du JP-8000.

3.3.2 Mémoire user

La mémoire user est l'endroit où vous pouvez stocker les réglages que vous créez. Elle contient :

- 128 patches,
- 64 performances,
- 48 patterns
- et 4 Motions.

Quand le JP-8000 sort d'usine, les patches user et performances user contiennent les mêmes réglages que les patches et performances preset de numéro correspondant.

3.3.3 Mémoire preset

Il n'est pas possible de modifier le contenu de la mémoire preset.

La mémoire preset contient :

- 128 patches preset
- et 64 performances preset

3.3.4 L'aire temporaire

Quand vous sélectionnez un patch ou une performance, les réglages du patch ou de la performance sélectionnée sont appelés dans un emplacement mémoire temporaire appelé aire temporaire.

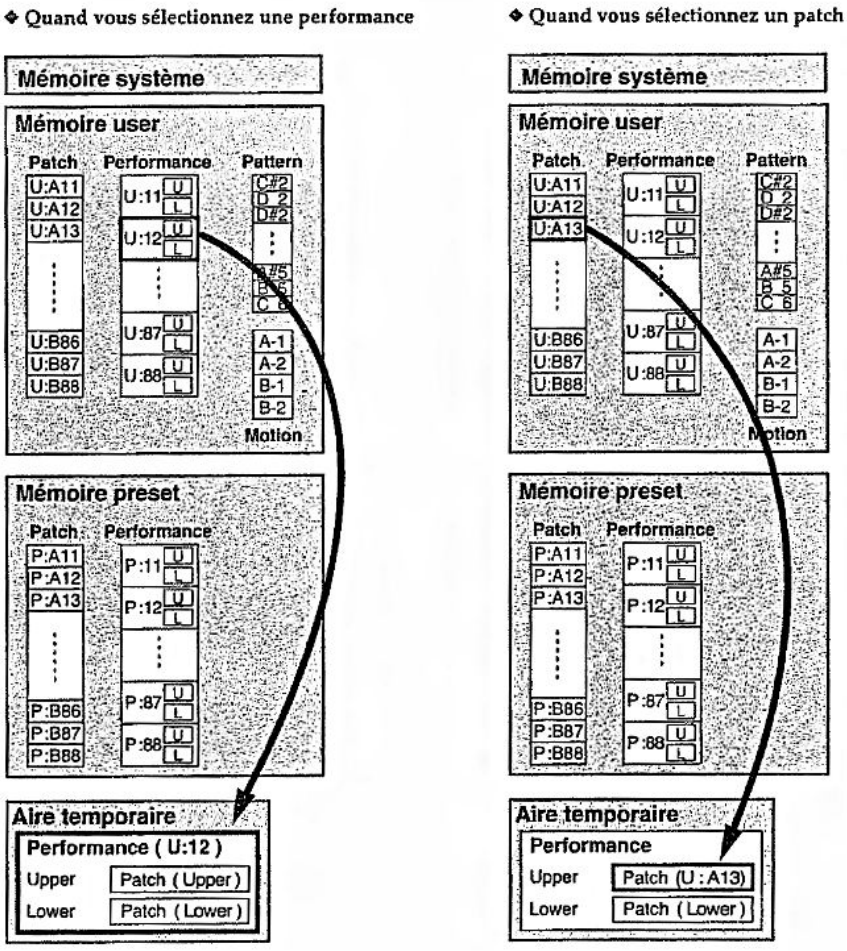
Quand vous sélectionnez une **performance**, la performance sélectionnée est appelée en aire temporaire (copiée dans celle-ci-ci) et ce sont ses réglages qui seront joués.

Quand vous sélectionnez un **patch**, le patch sélectionné est appelé en partie upper ou lower de la performance qui se trouve actuellement en aire temporaire et ses réglages sont joués (l'aire temporaire contient toujours une performance).

Le contenu de la mémoire est préservé même après extinction de l'appareil et peut être rappelé à tout moment, **à part les données de l'aire temporaire qui sont perdues à l'extinction**.

Or, quand vous modifiez les réglages d'un patch ou d'une performance, vos modifications n'affectent que les données copiées dans l'aire temporaire et non pas directement les réglages dont ils sont issus en mémoire. **Par conséquent pour conserver les modifications effectuées, vous devez écrire des réglages dans la mémoire user en les copiant cette fois-ci de l'aire temporaire dans cette mémoire user**.

Dans le cas de réglages de **pattern**, **Motion** et de **système**, vos réglages sont directement écrits en mémoire, aussi n'avez-vous pas à accomplir de procédures indépendantes pour sauvegarder les données.



3.4 Procédures d'édition de Patch

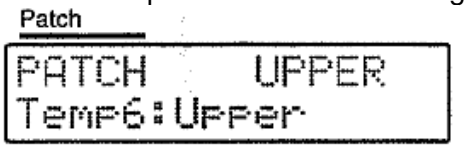
Dans ce mode d'emploi, la procédure de modification des réglages est appelée "édition" et chacun des réglages gui peuvent être changés est appelé "paramètre".

3.4.1 Sélection d'un Patch

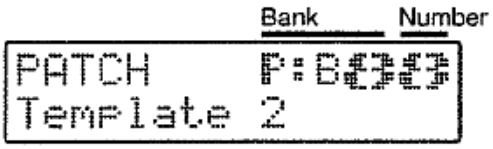
En plus des patches qui sont stockés comme partie de chaque performance, le JP-8000 contient un total de 256 patches user et preset Si vous désirez jouer d'un de ces patches, appelez-le en partie upper ou lower de la performance.

Pour une liste des numéros de patch et de leur contenu, référez-vous à "Liste des patches" (feuillet indépendant)

- 1, Pressez **PERFORM** / **PATCH** pour accéder à l'affichage de sélection de patch.



- 2. Pressez **LOWER** / **UPPER** pour sélectionner la partie dans laquelle le patch sera appelé.
  Vous pouvez presser [LOWER] et [UPPER] **simultanément** pour allumer les deux indicateurs et **sélectionner le patch pour les deux parties en même temps**.
- 3. Utilisez **DOWN** / **UP** pour sélectionner la banque. L'indication de banque dans l'afficheur changera



- 4. Pressez **1** à **8** pour sélectionner un numéro (1-8). L'indicateur du bouton pressé s'allumera et le numéro dans l'afficheur changera. Le patch a maintenant été sélectionné.

3.4.2 Edition d'un Patch

Vous pouvez déplacer les curseurs et boutons, etc en façade pour modifier le son du patch sélectionné.

- 1. Utilisez **LOWER** / **UPPER** pour sélectionner la partie dont vous désirez éditer le patch. Si vous pressez simultanément [LOWERJ et [UPPER}, les deux indicateurs s'allumeront, et vous pourrez simultanément éditer les patches des deux parties. Dans ce cas, la façade affichera les réglages du patch upper,

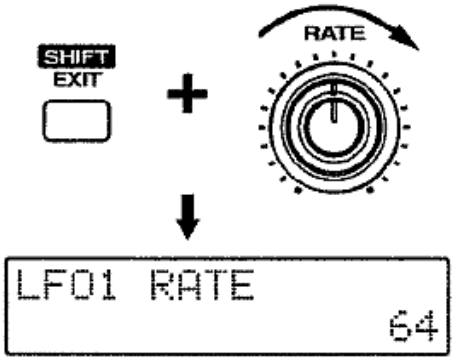
- 2. Utilisez les curseurs et boutons de la façade pour éditer le patch.

Edition avec visualisation de curseurs/boutons des valeurs

Si vous désirez éditer tout en visualisant la valeur de chaque curseur /bouton, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour faire s'afficher la valeur de chaque paramètre

Nota : Il n'est pas possible de visualiser la valeur de VOLUME dans l'afficheur

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**), et déplacez le curseur/bouton. La valeur du curseur/bouton déplacé apparaît dans l'afficheur.
  En tenant enfoncé **SHIFT** et en pressant **DOWN** / **UP** vous pouvez modifier la valeur par palier de 1.



Nota : Quand un curseur /bouton est déplacé, la valeur affichée peut ne pas changer pas à pas. Dans ce cas, vous pouvez utiliser [DOWN] / [UP] pour régler la valeur

- 2. Quand vous relâchez **SHIFT**, l'affichage précédent réapparaît.

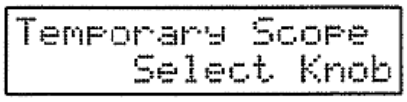
Nota : Quelquefois, quand un curseur /bouton est déplacé, la valeur affichée peut ne pas changer pas à pas. Dans ce cas, utiliser **DOWN** / **UP** pour régler la valeur.

Contrôle de la valeur actuelle d'un paramètre (Temporary Scope)

Pour vérifier la valeur actuelle d'un paramètre (sa valeur en aire temporaire), utilisez la procédure suivante :

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **INIT**/ **UTIL** ([7]). L'indicateur [INIT /UTIL] s'allumera

- 2. Pressez **INIT** / **UTIL** pour accéder à la page Temporary Scope.



- 3. Déplacez le curseur/bouton du paramètre dont vous désirez contrôler la valeur". Le nom du paramètre et la valeur temporaire correspondant au curseur /bouton déplacé s'afficheront.
  Bouton **DOWN** / **UP** pour modifier la valeur par palier de 1.

- 4. Pour interrompre la fonction Temporary Scope, pressez **EXIT**.

Vous pouvez également visualiser l'amplitude de changement de paramètre assignée à la commande à ruban (p .. 66) ou à la dynamique (p 68) (Ribbon Scope/Velodty Scope)

- Pressez **RIBBON ASSIGN** alors que vous êtes en affichage Temporary Scope. L'indicateur clignotera et l'afficheur indiquera "Ribbon Scope" ou "Velocity Scope".

- 2. Déplacez le curseur/bouton du paramètre dont vous désirez contrôler la valeur. Le nom du paramètre et la valeur temporaire correspondant au curseur/bouton déplacé s'afficheront.
  Bouton **DOWN** / **UP** pour modifier la valeur par palier de 1.

- 3. Quand vous pressez **RIBBON ASSIGN**, **VELOCITY ASSIGN** ou **EXIT**, l'affichage Temporary Scope apparaît.

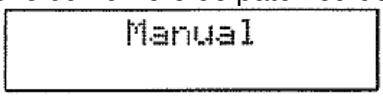
Pour ramener le son aux réglages de façade (Manual)

La fonction Manual fait correspondre les valeurs des paramètres avec les positions actuelles des curseurs/boutons. Quand vous éditez un patch pour modifier le son, les valeurs de paramètre ne correspondent pas nécessairement aux positions des curseurs/boutons

Toutefois, si la fonction Manual est utilisée, le son est réglé pour que ces paramètres correspondent aux positions des curseurs/boutons, ce qui est pratique pour créer un son sans base de départ Si vous passez en mode Manual depuis l'affichage de sélection de patch, le son de ce patch changera pour se conformer aux positions des curseurs/boutons.

Si vous passez en mode Manual depuis l'affichage de sélection de performance, le son du patch de la partie sélectionnée changera pour se conformer aux positions des curseurs/boutons.

< Procédure >
Pressez simultanément **SHIFT** (**EXIT**) et **WRITE**. L'affichage suivant apparaîtra avec un astérisque clignotant sur la gauche du numéro de patch ou de performance,



Le son se conformera aux positions des curseurs et boutons

3.4.3 Stockage d'un Patch

Après la création d'un son on peut en sauvegarder les réglages. Les réglages de patch peuvent être sauvegardés indépendamment des performances. Les réglages de chaque section marquée d'un numéro blanc sur carré noir dans "Faces avant et arrière" (p 10) peuvent être sauvegardés comme patch User (un patch programmable commençant par "U") Comme avec les performances, chaque patch peut être doté d'un nom allant jusqu'à 16 caractères

Nota : Le patch user qui était préalablement stocké dans ce numéro sera remplacé par le nouveau patch. Si vous accomplissez la procédure suivante alors que les deux indicateurs **LOWER** / **UPPER** sont allumés, c'est le patch Upper qui sera sauvegardé.

- Pressez **PERFORM** / **PATCH** pour accéder à l'affichage de sélection de patch. Quand vous modifiez les réglages de patch, un " * " (astérisque) apparaît à gauche du numéro de patch (comme lorsqu'une performance est modifiée), indiquant que le patch sélectionné a été édité.

- 2. Pressez **WRITE**. L'affichage suivant apparaitra et un " _ " (curseur) apparaît sous le numéro de patch.

- Pour annuler la procédure de stockage de patch, pressez [EXIT]

Nota : Si vous ne désirez pas modifier le numéro et le nom de patch, sautez les étapes 3 à 7

- 3. Utilisez **DOWN** / **UP** et **1** à **8** pour sélectionner le numéro du patch de destination du stockage.

- 4. Pressez **NAME** (**PERFORM** / **PATCH**). A présent, vous pouvez programmer le nom de patch Le curseur se déplacera au début de la seconde ligne de ! 'afficheur.

Nota : Lorsque le curseur est sur la première ligne, le nom du patch de destination de sauvegarde est affiché. Quand le curseur est sur la seconde ligne, c'est le nom du patch nouvellement modifié qui est affiché.

- 5. Pressez **NAME** pour amener le curseur sur l'emplacement où vous désirez programmer un caractère,
- 6. Utilisez **DOWN** / **UP** pour spécifier le caractère. Les caractères suivants peuvent être sélectionnés
  espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - / <=>?@[¥]^_{ I }
  Lorsque vous programmez des caractères, les boutons **1** à **8** ont les fonctions utilitaires suivantes.
  - [1] Ramène le curseur en arrière. Si le curseur est déjà du côté gauche, cela le ramène à l'emplacement du numéro de patch
  - [2] Affiche un espace à l'emplacement du curseur.
  - [3] Affiche un "A" à l'emplacement du curseur
  - [4] Affiche un "a" à l'emplacement du curseur
  - [5] Affiche un "O" à l'emplacement du curseur
  - [6] Alterne entre majuscule et minuscule.
  - [7] Insère un espace à l'emplacement du curseur
  - [8] Supprime le caractère à l'emplacement du curseur et fait avancer d'autant les caractères plus à droite

- 7. Répétez les étapes 5-6 pOUI' programmer le nom de patch.

- 8. Pressez **WRITE.** L'afficheur indiquera "Completed" et l'affichage précédent ré-apparaîtra. La patch a maintenant été sauvegardé

<u>Pour modifier le nom d'un patch stocké dans une performance</u>

- 1. Sélectionnez la performance dans laquelle vous désirez modifier un nom de patch

- 2. Pressez **PATCH** / **PERFORM** pour accéder à l'affichage de sélection de patch

- 3. Utilisez **LOWER** / **UPPER** pour sélectionner la partie dont vous désirez modifier le nom de patch.

- 4. Utilisez les étapes 2, 4-6 ci-dessus pour programmer le nom de patch.

- 5. Pressez **EXIT**

- 6. Pressez **PERFORM** / **PATCH** pour accéder à l'affichage de sélection de performance

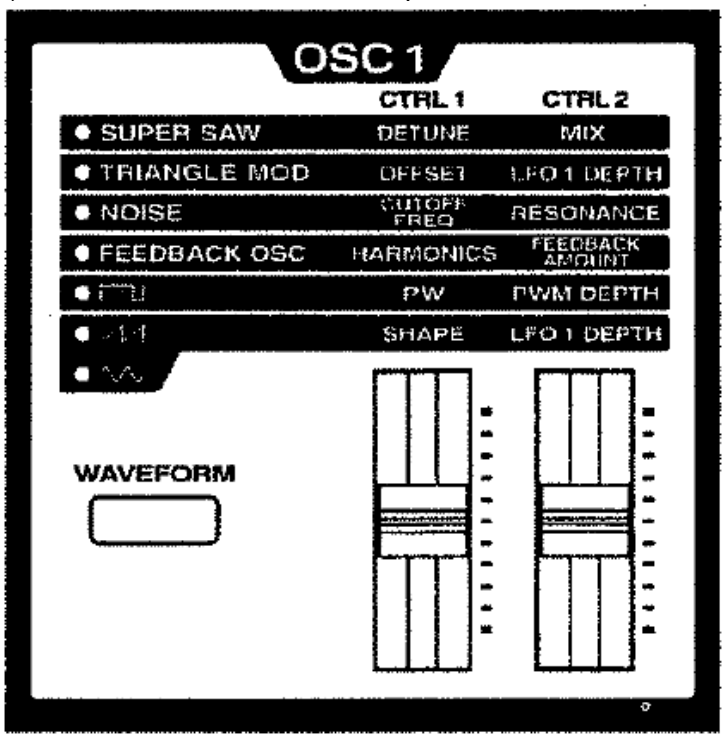
- 7. Pressez **WRITE** deux fois pour stocker la performance

3.5 Fonctions qui modifient le son

Ce chapitre explique les paramètres relatifs au son. Tous les paramètres expliqués dans ce chapitre peuvent être réglés indépendamment pour chaque patch.

3.5.1 Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator 1)

OSC 1 (Oscillator 1) sélectionne la forme d'onde qui sert de base aux sons de synthétiseur.



3.5.1.1 WAVEFORM / CTRL 1 / CTRL 2 (Contrôle 1 /2)

WAVEFORM sélectionne la forme d'onde de l'OSC 1, et **CTRL 1** / **CTRL 2** modifient les paramètres propres à cette forme d'onde

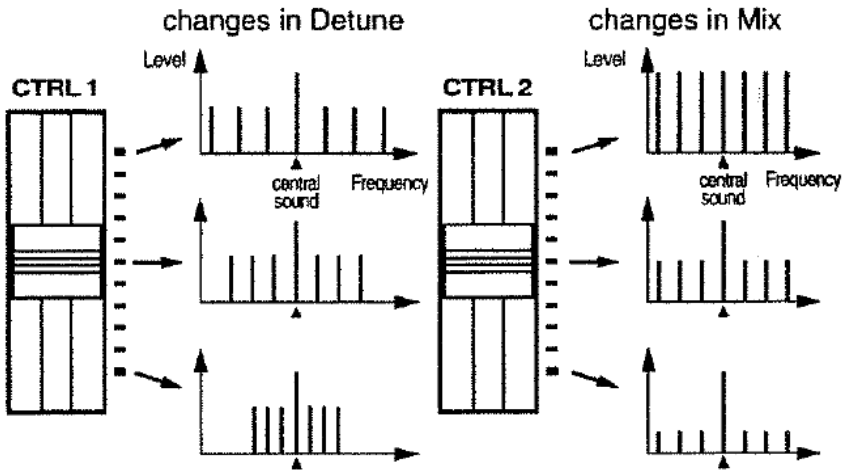
3.5.1.1.1 SUPER SAW

Cette onde sonne comme sept ondes en dents de scie jouant simultanément. Des sons transposés sont ajoutés à un son central.

Cela est particulièrement adapté à la création de **gros sons de type corde** et permet de produire un gros son même lorsque le mode de clavier (Key Mode) est réglé sur Single.

DETUNE: ajuste le degré de désaccord de hauteur. Monter, **désaccorde la hauteur plus fortement, rendant le son plus ample**.

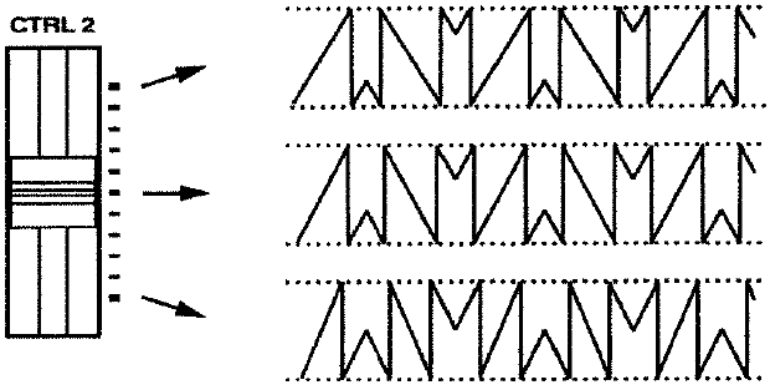
MIX: ajuste le volume des sons désaccordés par rapport au son central. Monter le curseur **accroit les sons désaccordés, grossissant le son**.



3.5.1.1.2 TRIANGLE MOD (Modulation d'onde triangulaire)

C'est une modification d'une onde triangulaire **avec un grand nombre d'harmoniques**. Comme il y a beaucoup d'énergie dans les harmoniques et peu dans la fondamentale, le résultat est similaire à l'application d'un filtre passe-haut (HPF, p59) sur une onde carrée

OFFSET: détermine l'amplitude de déformation de l'onde triangulaire. Monter le curseur produit une **plus grande proportion d'harmoniques**,



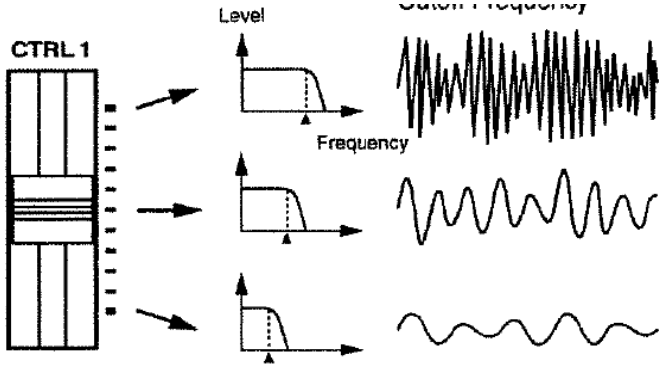
LFO 1 DEPTH: **ajuste la quantité d'effet sur LFO1** (p.63) lorsqu'il s'appliquera à l'offset. Monter le curseur, **change plus radicalement l'offset**.

3.5.1.1.3 NOISE (Bruit)

En appliquant un filtre passe-bas LPF (**LFO**, p 59) au bruit (Noise), **des couleurs de bruit différentes** peuvent être produites.

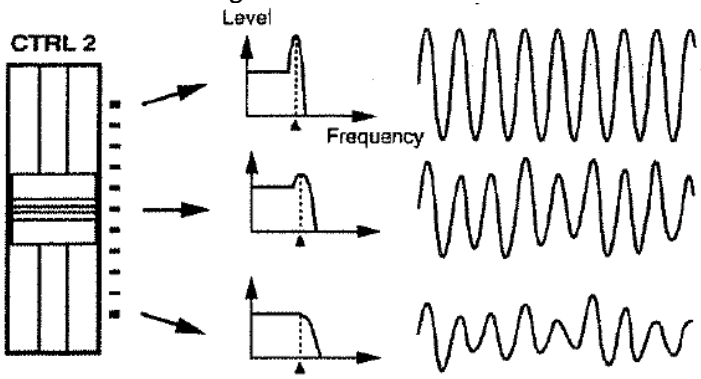
CUTOFF FREQ: fixe la fréquence de coupure du filtre passe-bas (LPF). Monter le curseur, **apporte plus d'éléments de haute fréquence au bruit**, mais **simultanément le volume augmente** (baisser le curseur à fond peut totalement faire disparaitre le son). Le bruit diffèrera également selon la touche que vous pressez.

Changement de Fréquence de Cutoff



RESONANCE: régule l'emphase qui s'applique à la région proche de la fréquence de coupure Monter le curseur, produit une **plus nette sensation de hauteur du son**. Baisser le **curseur au minimum, produit une onde sinusoïdale**.

Changement de Résonnance



3.5.1.1.4 FEEDBACK OSC (Ré-injection dans l'oscillateur)

Ce son est **similaire à un larsen de guitare électrique** et est particulièrement adapté au **son solo**. Quand FEEDBACK OSC est sélectionné, une seule note peut être produite à la fois (MONO, p. 70).

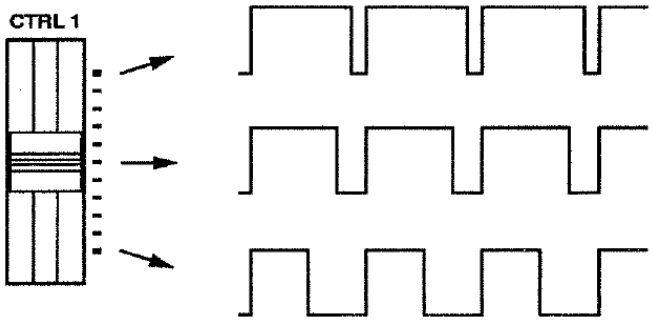
FEEDBACK AMOUNT: ajuste la quantité de réinjection pour fixer le niveau des harmoniques HARMONICS: fait varier le son des harmoniques.

3.5.1.1.5 ⊓⊔ (Onde carrée)

Ce son est **similaire à celui d'un instrument à vent en bois**. Il est également largement **utilisé pour faire des sons typiques de synthétiseur**.

PW (Pulse Width) : règle la largeur (pulse width) de l'onde carrée. Quand on monte le curseur, cette largeur change, produisant un son plus gros avec plus d'harmoniques.

Changement de Pulse Width



PWM DEPTH: la technique qui consiste à appliquer le LFO1 à la largeur de l'onde carrée (pulse width) est appelée Pulse Width Modulation (PWM).

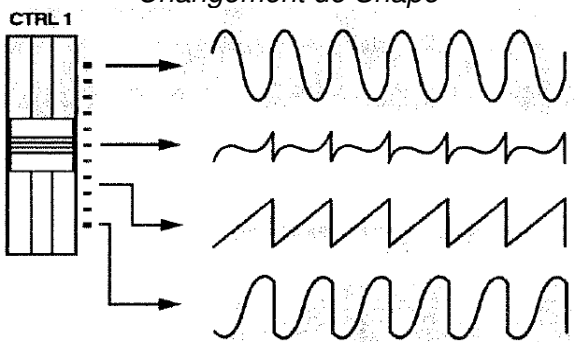
PWM DEPTH détermine l'intensité d'application de la PWM. Quand le curseur est monté, la largeur d'onde sera plus fortement modulée, créant un **son plus ample**.

3.5.1.1.6 (Onde en dents de scie)

Cette forme d'onde sert **pour tous les instruments, sauf les bois**. De nombreux **sons propres aux synthétiseurs** peuvent être créés à l'aide de cette forme

SHAPE: détermine le degré de déformation de l'onde en dents de scie. Pousser le curseur à **l'une des extrémités** de sa course, **apporte une forte fondamentale au son ce qui est adapté à de gros sons de basse**, etc. En position **centrale** du curseur, **le son sera plus ténu**, corne si un filtre passe-haut (HPF) lui était appliqué.

Changement de Shape



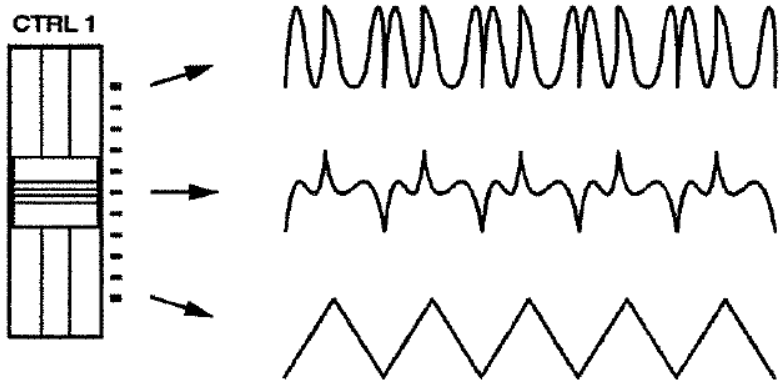
LFO 1 DEPTH : quand le LFO1 s'applique à Shape, ce paramètre détermine avec quelle intensité Shape sera affecté. Quand le curseur est monté, Shape est affecté plus fortement

- Shape pour ondes en dents de scie :
  Les ondes en dents de scie sonnent différemment sur différents synthétiseurs, et **le son de l'onde en dents de scie détermine souvent le caractère du synthétiseur lui-même**. Sur le JP-8000, vous pouvez utiliser le paramètre Shape pour faire des ajustements fins des sons en dents de scie afin de créer différentes ondes en dents de scie pour encore plus de possibilités de création

3.5.1.1.7 (Onde triangulaire)

C'est un son **simple avec peu d'harmoniques**. Il sert pour créer des sons de **flûtes**, etc…
SHAPE: spécifie le degré de déformation de l'onde triangulaire. Quand le curseur est monté, la forme d'onde est plus grandement modifiée, produisant un son avec plus d'harmoniques Cela produîra un son similaire à une onde carrée à laquelle on applique un filtre passe-bas (LPF, p 59).

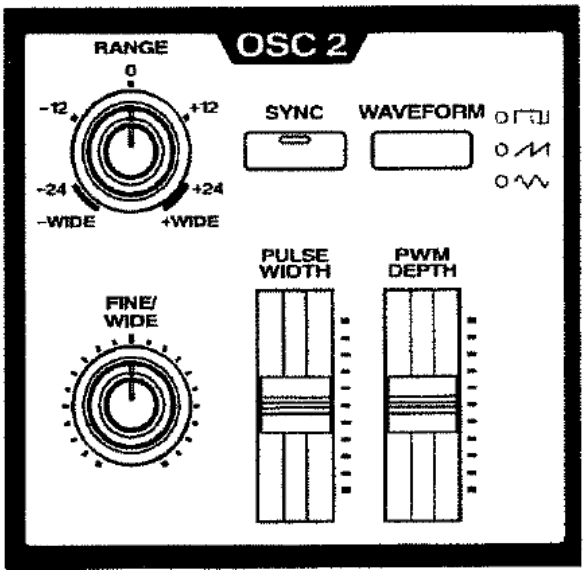
Changement de Shape



LFO 1 DEPTH: quand le LFO1 s'applique à Shape, ce paramètre détermine l'**intensité d'application sur Shape**. Quand le curseur est monté, Shape est affecté plus fortement.

3.5.2 Sélection de l'onde de base pour le son (2) (Oscillator 2)

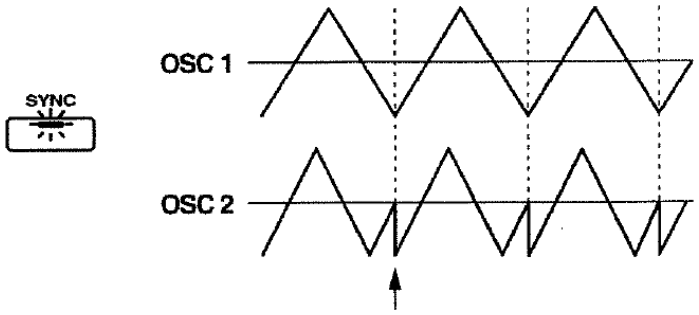
De la même façon que pour la section OSCl. cela sélectionne la forme d'onde qui sera la base du son. En combinant OSC1 et OSC2, toute une variété de sons peut être créée



WAVEFORM : Sélectionnez une des trois formes d'onde pour OSC 2 : ⊓ (onde canée), ⩘ (onde en dents de scie), ou ∿ (onde triangulaire). Pour des détails sur chaque forme d'onde, référez-vous à "Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator 1)" (p55).

SYNC : pour commuter la synchronisation ON / OFF. Sur **ON**, la **sortie de l'onde d'OSC 2 se synchronise à celle de l'onde d'OSC 1** ("Fonctions utilisant OSC 1 et OSC 2", p59) C'est à-dire que chaque fois que l'onde d'OSC 1 retourne au début de son cycle, OSC 2 est

automatiquement ramenée au début de son propre cycle, produisant une forme d'onde complexe



Si l'effet de Sync est difficile à noter, tournez **OSC BALANCE** vers la droite (vers OSC 2)

Changements de tonalité grâce à Sync

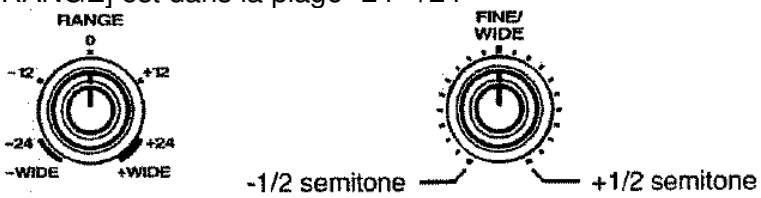
Si vous activez SYNC et modifiez RANGE ou FINE / WIDE, la tonalité d'OSC 2 changera de différentes façons tandis que la hauteur restera la même.

RANGE : Détermine la hauteur d'OSC 2 par rapport à OSC 1 dans une plage de + /- 24 demi-tons (+/- 2 octaves). Bouton tourné vers la droite, la hauteur d'OSC 2 augmente. Tourné vers la gauche, la hauteur d'OSC 2 diminue.

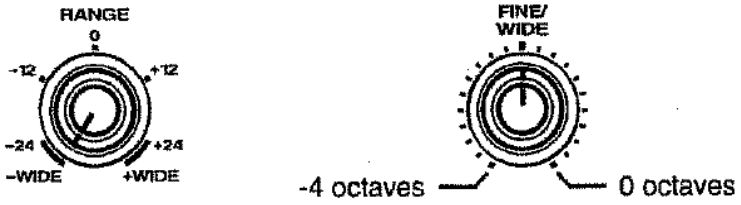
Avec un réglage de **0**, **OSC 2 a la même hauteur qu'OSC 1**. Avec des réglages de -WIDE ou +WIDE, le bouton **FINE** / **WIDE** peut ajuster la hauteur de OSC 2 sur une plage de +/-4 octaves. Toutefois, dans ce cas, vous devez être sûr de tourner le bouton à fond à droite ou à gauche. Pour faciliter des réglages plus précis, les valeurs -24, - 12, 0, +12 et +24 ont une plus grande plage d'accès que les autres.

FINE / **WIDE** (Accord fin/étendu) Quand le réglage RANGE est -24- +24, ce bouton permet un réglage à + l- 50 centièmes (+ / • 1 demi-ton) de la hauteur spécifiée par le réglage [RANGE]. Quand ce bouton est tourné vers la droite, la hauteur d'OSC 2 augmente Quand il est tourné vers la gauche, la hauteur d'OSC diminue Quand ce bouton est en position centrale, la hauteur est la même que celle spécifiée par le réglage [RANGE). Quand le bouton [RANGE] est à fond à gauche (-WIDE) ou à fond à droite (+WIDE), ce bouton peut être tourné vers la gauche pour ajuster la hauteur de -4 à 0 octave ou vers la droite pour l'ajuster de 0 à +4 octaves.

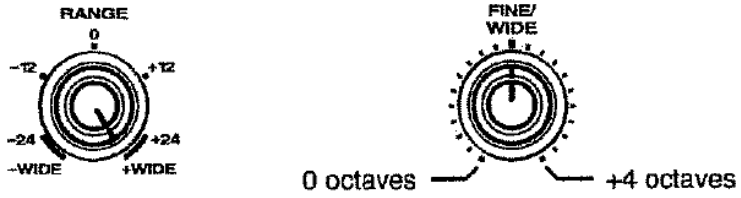
- + Quand [RANGE] est dans la plage -24- +24



- + Quand [RANGE] est réglé sur –WIDE



- + Quand [RANGE] est réglé sur +WIDE



Pour vous faciliter des réglages plus précis, le réglage central a une plage d'accès plus grande.

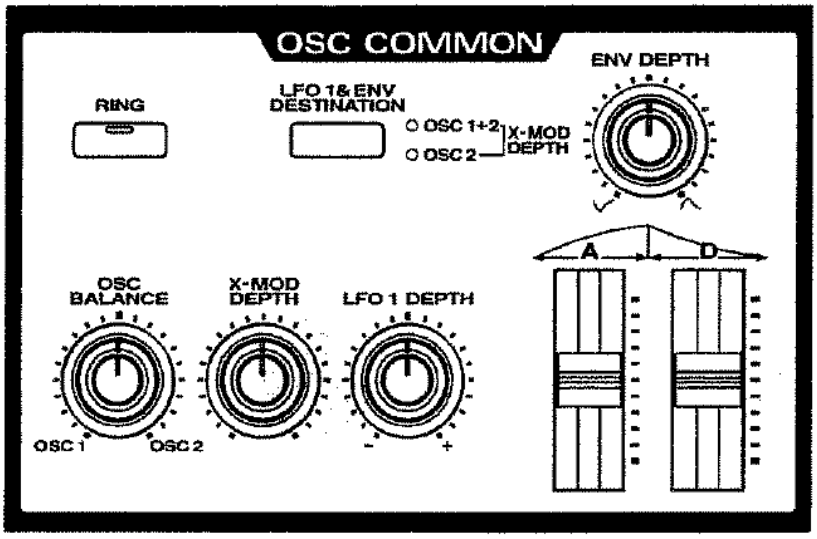
Nota : Pour donner au son plus d'ampleur Si vous sélectionnez la même forme d'onde pour OSC 1 et OSC 2, réglez [RANGE] sur 0 et utilisez **FINE** / **WIDE** pour créer une légère différence de hauteur et le son paraîtra alors plus ample (effet de désaccord).

PULSE WIDTH : fixe la largeur d'impulsion quand la forme d'onde est réglée pour donner une onde carrée. Pour des détails sur Pulse Width, référez-vous à "Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator l)" (p55).

PWM DEPTH : Fixe le degré d'application de la modulation d'onde carrée (PWM) quand la forme d'onde est une onde carrée. Pour des détails sur PWM, référez-vous à "Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator 1)" (p.55).

3.5.3 Modification de la forme d'onde et de la hauteur de son (OSC COMMON)

Dans la section OSC COMMON (paramètres communs aux oscillateurs), vous pouvez faire des réglages concernant les sections OSC 1 et OSC 2 et des réglages relatifs à la hauteur



OSC BALANCE (Balance des oscillateurs) : **Ajuste la balance entre OSC 1 et OSC 2**. Bouton est tourné à gauche, le volume d'OSC 1 devient plus fort ; Tourné vers la droite, le volume d'OSC 2 devient plus fort. En position centrale, OSC 1 et ose 2 ont le même volume.

RING (Modulateur en anneau) : Commute ON/ OFF le modulateur en anneau. Sur **ON**, l'indicateur est allumé et **le son devient plus métallique**. Cela est souhaitable pour créer des **sons de cloche**, etc…

Le modulateur en anneau multiplie les formes d'onde d'OSC 1 et OSC 2 pour créer un son comprenant de nouvelles harmoniques absentes des deux formes d'onde originales ("Fonctions utilisant OSC 1 et OSC 2", p.59). Comme un grand nombre d'éléments inharmoniques sont présents, le son donnera une **sensation de dissonance sans hauteur définie**.

Nota : Si l'effet du modulateur en anneau est difficile à attendre, tournez **OSC BALANCE** à fond vers la droite (position OSC 2).

X-MOD DEPTH (Amplitude de modulation en croix) : modification de la fréquence d'OSC 1 par OSC 2 ("Fonctions utilisant OSC 1 et OSC 2", p 59) par ajustement de l'amplitude de cette modulation en croix. Bouton tourné vers la droite, le son d'OSC 1 devient **plus complexe avec plus d'harmoniques**, et est souhaitable **pour créer des sons métalliques et effets sonores**.

Nota :

- Si la section ose 1 WAVEFORM est réglée sur SUPER SAW ou NOISE, l'effet de modulation en croix ne peut pas être obtenu.

- Si 1 effet de modulation en croix est difficile à entendre, tournez [OSC BALANCE] vers la gauche (position OSC 1)

Changements de tonalité obtenus par modulation en croix

Laissez **X-MOD DEPTH** monté, et déplacez **RANGE** ou **FINE** / **WIDE** pour modifier la tonalité de différentes façons sans changer la hauteur.

LFO 1 & **ENV DESTINATION** (Cible du LF01 et de l'enveloppe) : Sélectionnez les trois possibilités suivantes pour déterminer comment s'appliqueront le LFOl (p.63) et le générateur d'enveloppe.

- **OSC 1+2** : LF01 et enveloppe s'appliquent à OSC 1 et OSC 2

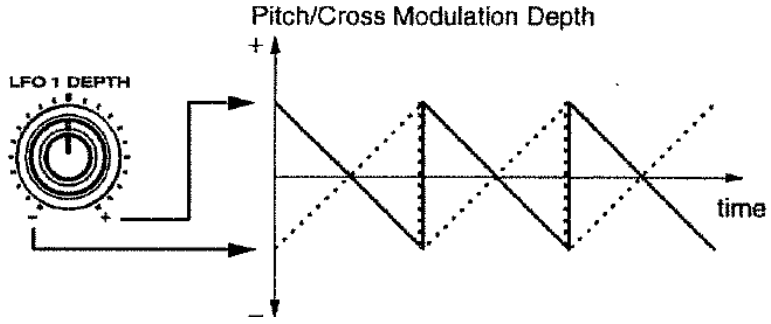
- **OSC 2** : LFO1 et enveloppe s'appliquent à la hauteur d'OSC 2

- **X-MOD DEPTH** (amplitude de modulation en croix) : LFO 1 et enveloppe s'appliqueront à l'amplitude de modulation en croix. Dans ce cas, les indicateurs OSC 1+2 et ose 2 s'allumeront

NOTA : Si vous avez sélectionné X-MOD DEPTH, lisez "Amplitude de modulation en croix" pour "pitch (hauteur) dans les explications suivantes

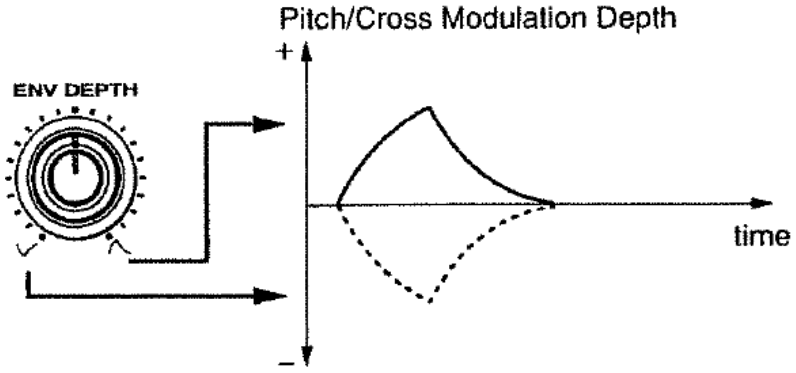
LFO 1 DEPTH : Détermine l'amplitude d'action du LF01 sur la hauteur. Bouton tourné de sa position centrale vers la droite, le changement devient plus important. Quand il est tourné de sa position centrale vers la gauche, la forme d'onde du LFO1 est inversée et le changement s'accroit dans la direction opposée. Quand le bouton est en position centrale, le LF01 n'affecte pas la hauteur.

Hauteur/amplitude de modulation en croix



ENV DEPTH (Envelope Depth) : Détermine l'amplitude de l'enveloppe de hauteur. Bouton tourné de sa position centrale vers la droite, le changement devient plus important. Tourné de sa position centrale vers la gauche, la forme d'enveloppe est inversée et le changement s'accroît dans la direction opposée Quand le bouton est en position centrale, l'enveloppe de hauteur n'affecte pas la hauteur

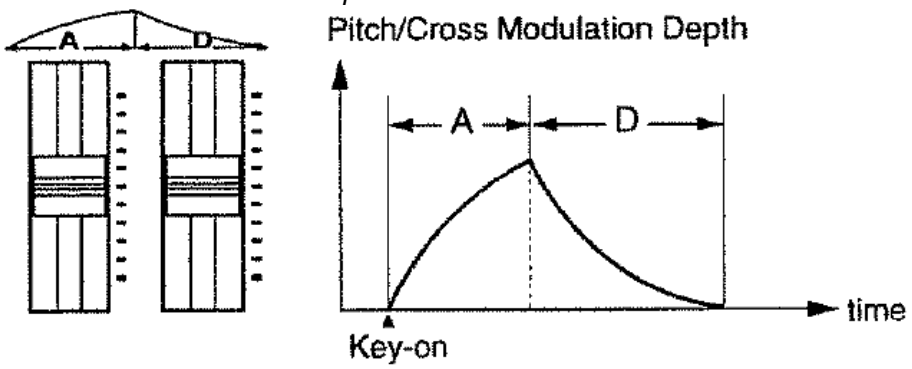
Hauteur/amplitude de modulation en croix



NOTA : Lorsque vous appliquez une enveloppe positive (+) à la modulation en croix, l'effet sera plus apparent si X-MOD DEPTH est réglé assez bas. Lorsque vous appliquez une enveloppe négative (-), l'effet sera plus apparent si X-MOD DEPTH est réglé assez haut

A (Attack) / **D** (Decay) : Déterminent le temps d'attaque et le temps de chute (decay) de l'enveloppe de hauteur La valeur augmentera quand le curseur sera monté.

Hauteur/amplitude de modulation en croix

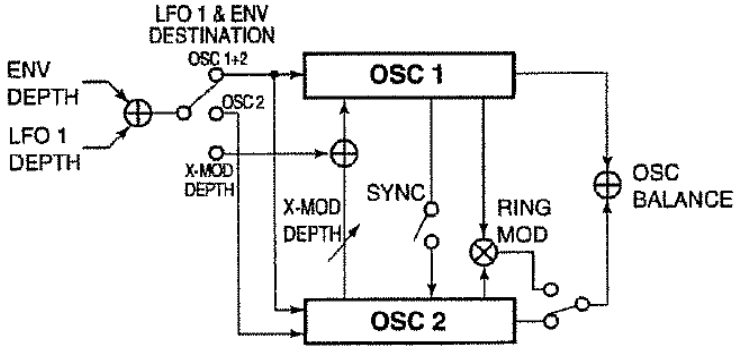


- **A**: le temps qui s'écoule entre le moment où la touche est pressée et celui où le changement de temps maximal est atteint

- **D**: le temps qui s'écoule entre l'instant où le changement maximal de hauteur est atteint et celui ou la hauteur normale revient.

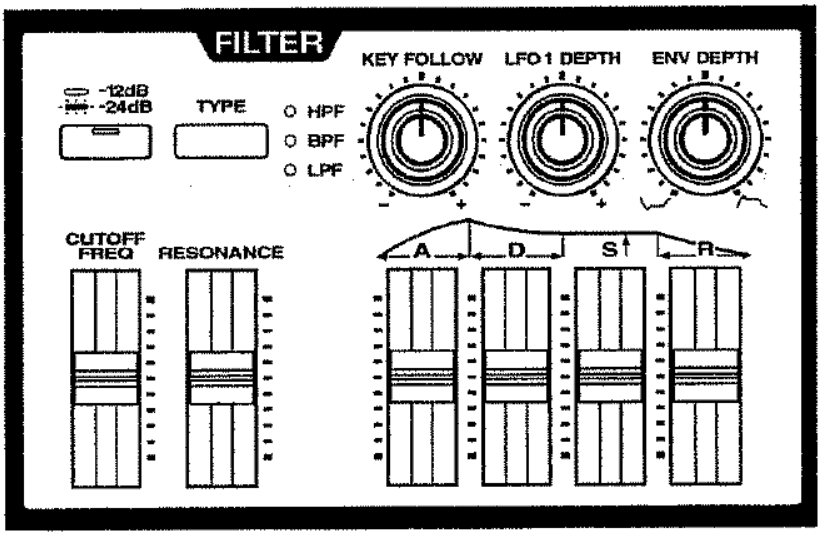
Fonctions utilisant OSC 1 et OSC 2

Les fonctions gui utilisent OSC 1 et OSC 2 (Sync, Ring Modulator, Cross Modulation) s'appliquent comme indiqué dans le schéma suivant pour modifier le son.

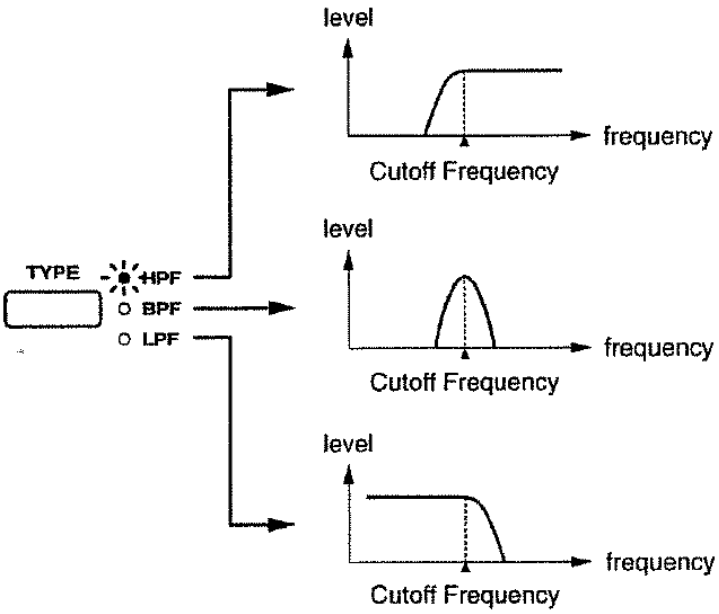


3.5.4 Modification de la brillance (Filter)

Le son est constitué de partiels (harmoniques) à différentes fréquences. Le filtre permet de laisser passer une plage spécifique de fréquences (ou de restreindre la façon dont elles passent), modifiant ainsi la brillance du son La section FIL TER vous permet de sélectionner le type de filtre et de changer la forme d'onde produite de différentes façons pour modifier la brillance.



TYPE Sélectionnez un des trois types de filtre suivant

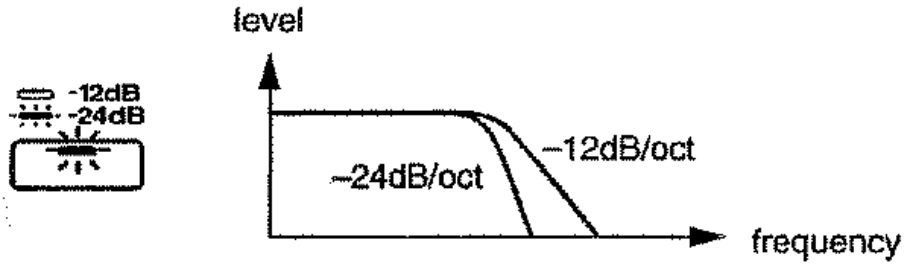


HPF (filtre passe-haut): permet aux partiels plus hauts que la fréquence de coupure de passer afin de produire un **son brillant et ténu**.

BPF (filtre passe-bande) : permet aux partiels situés dans la région de la fréquence de coupure de passer pour accentuer la plage médium. Souhaitable pour **créer des sons avec un caractère unique**.

LPF (filtre passe-bas) : permet aux partiels inférieurs à la fréquence de coupure de passer. C'est le type le plus commun qui est utile lorsque vous désirez **rendre le son plus feutré**.

-12dB/-24dB (pente du filtre) : Quand l'indicateur est éteint, la pente est plus progressive (-12 dB/oct). Quand [-12dB/-24dBJ est allumé, le filtre a une pente plus brutale (-24 dB/ oct), créant une frontière plus nette entre les fréquences qui sont autorisées à passer et celles qui ne le sont pas.

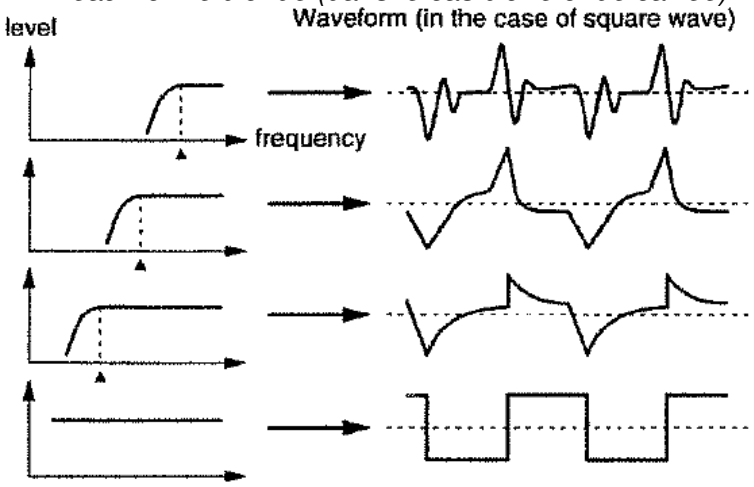


CUTOFF FREQ (Cutoff IFrequency) : Fréquence de coupure du filtre déterminant la fréquence à laquelle le filtre commence à restreindre (couper) les partiels. On peut ainsi **contrôler la brillance du son**. Quand le curseur est monté, la fréquence de coupure augmente, laissant passer plus de partiels et créant un son plus brillant.

Type de filtre et fréquence de coupure

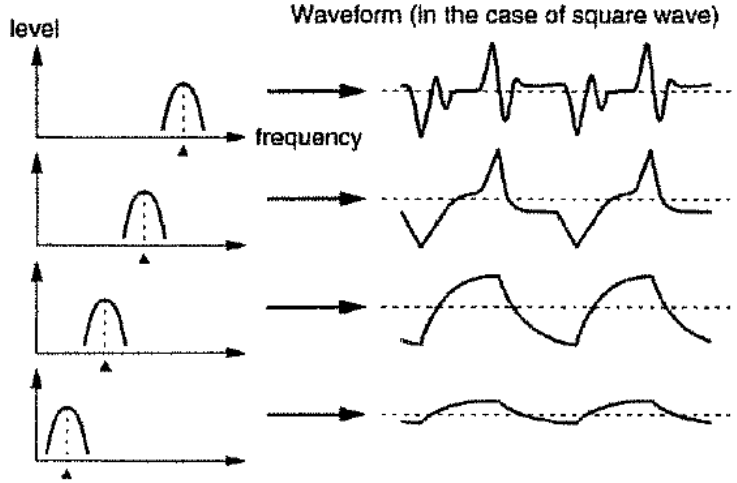
Lorsque le filtre est réglé sur HPF, monter la fréquence de coupure limite les partiels graves, rendant le son plus brillant. Simultanément, le volume baisse également. Avec des réglages élevés de ce paramètre, certaines ondes peuvent ne plus produire de son du tout.

Niveau Forme d'onde (dans le cas d'une onde carrée)



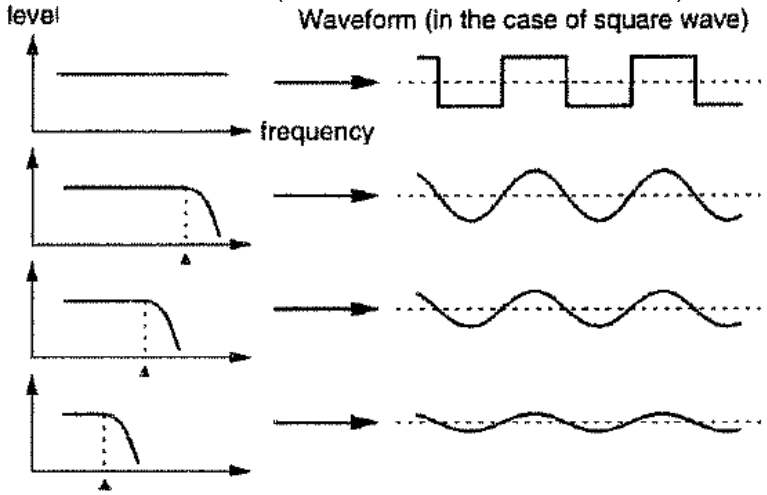
Quand le filtre est réglé sur BPF, seuls les partiels proches de la fréquence de coupure sont autorisés à passer. Avec des réglages élevés de ce paramètre, certaines formes d'onde peuvent ne plus produire de son du tout

Forme d'onde (dans le cas d'une onde carrée)

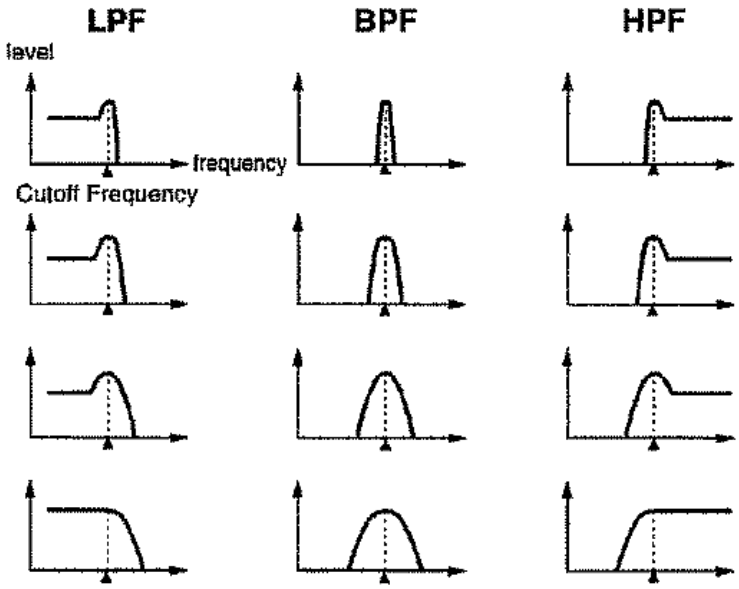


Quand le filtre est réglé sur LPF, baisser la fréquence de coupure fait diminuer les partiels aigus, rendant le son plus feutré Simultanément, le volume décroît

Forme d'onde (dans le cas d'une onde carrée)



RESONANCE : Curseur monté, les partiels proches de la fréquence de coupure sont accentués, produisant un son caractéristique. Curseur monté encore plus, un nouveau son sera entendu en plus du son d'OSC 1 et d'OSC 2 (cela s'appelle une oscillation), aussi devez-vous normalement éviter des réglages excessivement hauts de ce paramètre

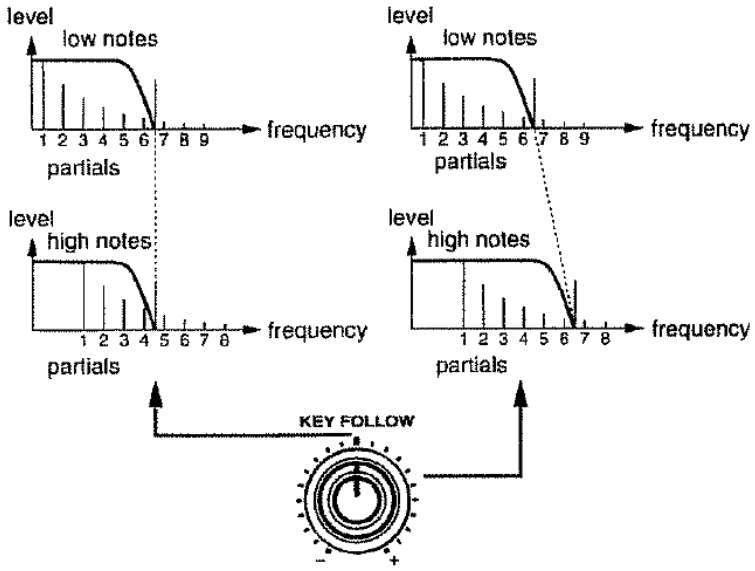


KEY FOLLOW : Fixe l'amplitude de l'asservissement au clavier du filtre. Quand le filtre est réglé sur **LPF** :

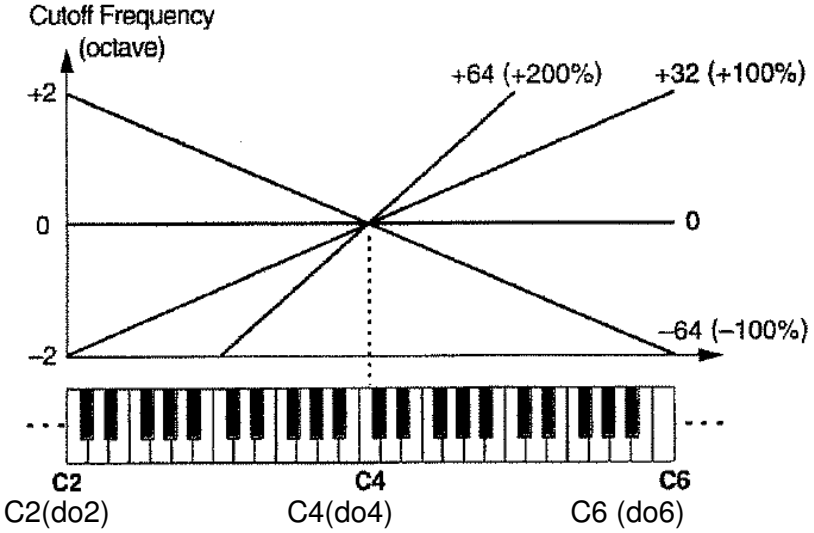
- un **réglage central** entraîne le maintien de la fréquence de coupure à une valeur constante, non affectée par la hauteur du son (c'est-à-dire par la note jouée). **Les notes plus aiguës**, auront de moins en moins de partiels dans le son, ce qui rendra le **son plus feutré en comparaison avec les notes plus graves**.

- **Bouton réglé vers la droite**, **les notes plus aiguës** auront une fréquence de coupure relativement plus haute, en restant **aussi brillantes que les notes graves**.
- **Réglage sur +32**, **le son aura la même brillance quelle que soit la hauteur de note**.

- **Bouton tourné vers la gauche**, jouer des notes plus aiguës abaissera la fréquence de coupure, ce qui donnera des **notes aiguës encore plus feutrées qu'avec le bouton en position centrale**.



Fréquence de coupure (octave)



Pour HPF et BPF, monter le réglage Key Foolow vous permet de jouer toutes les notes avec la même brillance

NOTA : Quand CUTOFF FREQ est réglé en position centrale, l'effet Key Follow est clairement notable

Façons d'utiliser Key Follow

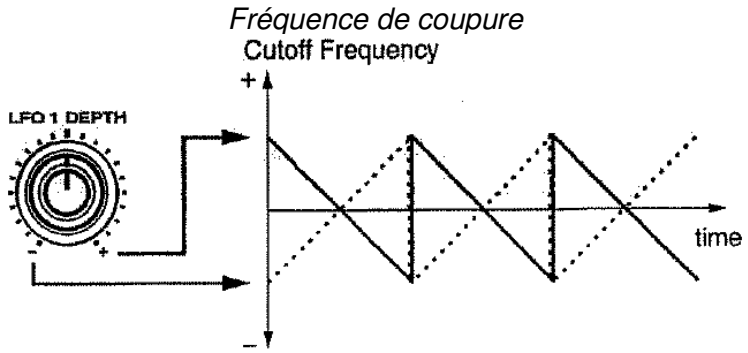
Pour un **instrument de type cuivre en solo**, tourner KEY FOLLOW **sur la gauche** de la position centrale **rend les notes aiguës plus feutrées**.

Si vous le jouez en **partie d'accompagnement**, tourner KEY FOLLOW **plus à droite** que la position centrale produit une **tonalité restant constante**.

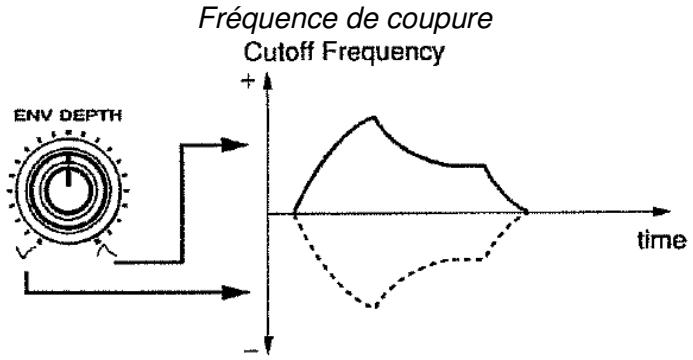
LFO 1 DEPTH : Quand LFO 1 (p.63) s'applique à la fréquence de coupure, ce paramètre détermine l'amplitude de cet effet.

- Bouton tourné à gauche du centre, l'effet augmente.
- Bouton tourné à droite du centre, la forme d'onde du LFO1 est inversée et l'effet augmente.

- réglage en position centrale, LFO1 n'affecte pas la fréquence de coupure {c'est-à-dire la brillance).



ENV DEPTH (Envelope Depth) : Ajuste l'amplitude d'action de l'enveloppe sur le filtre.
- Bouton tourné à droite du centre, l'enveloppe a plus d'action sur le filtre.
- Bouton tourné à droite du centre, l'enveloppe de filtre est inversée et a un plus grand effet
- Réglage en position centrale, l'enveloppe de filtre n'affecte pas la brillance



Si le commutateur de déclencheur individuel (Individuel trigger) (p 88) est sur **ON**, et que la destination du déclencheur est FILTER ou FILTER & AMP, il n'y aura pas d'effet d'enveloppe de filtre si vous ne jouez que sur le clavier du JP-8000 (la partie upper quand Key Mode est réglée sur Split).

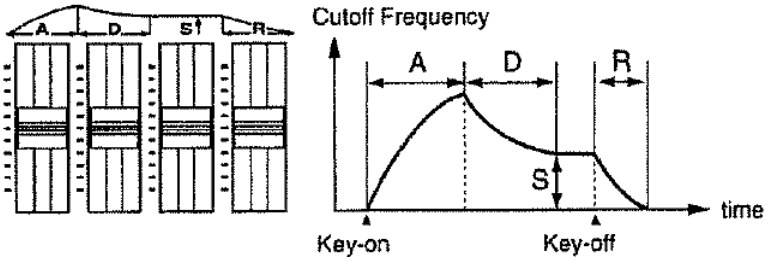
Si vous désirez que l'enveloppe de filtre ait un effet, réglez le commutateur sur **OFF**

Lorsque vous appliquez une enveloppe positive (+), l'effet sera plus apparent si CUTOFF FREQ est réglé sur une valeur basse.

Lorsque vous appliquez une enveloppe négative (-), l'effet sera plus apparent si CUTOFF FREQ est réglé sur une valeur haute.

A (Attack) / **D** (Decay) / **S** (Sustain) / **R** (Release) : Ces paramètres fixent les durées d'attaque, de chute (decay), le niveau de maintien (sustain} et le temps de relâchement de l'enveloppe du filtre. Monter un curseur augmente la valeur correspondante

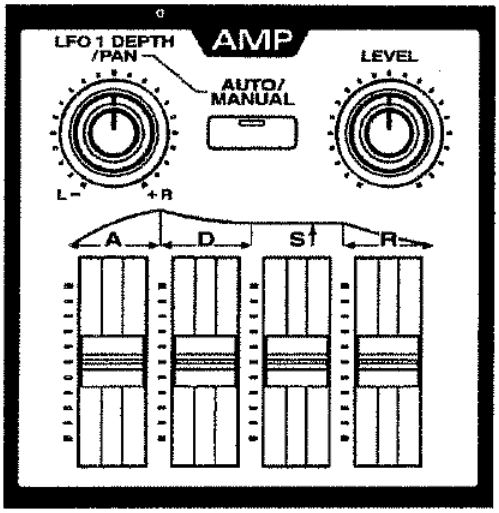
Temps Enfoncement Relâchement



- **A**: temps qui s'écoule entre le moment où la note est jouée et celui ou la brillance maximale est obtenue
- **D**: temps qui s'écoule jusqu'à ce que la bri1lance atteigne un niveau stable (de maintien)
- **S**: le niveau de maintien de la brillance
- **R**: le temps qui s'écoule entre le moment où la touche est relâchée et celui ou le son disparaît.

3.5.5 Modification du volume (Amplificateur)

Les paramètres de la section AMP (amplificateur) modifient le volume et la façon dont le son commence et se termine.



LEVEL : Détermine le **volume du patch** Le volume augmentera lorsque ce bouton sera tourné vers la droite.

Le réglage LEVEL est sauvegardé dans le patch, aussi si vous désirez que chaque patch ait un volume différent, vous pouvez régler chaque patch en fonction.

A l'opposé, **VOLUME** sert à ajuster le **volume du JP-8000**.

AUTO / **MANUAL** : Sélectionnez une des trois façons dont on changera le volume ou le panoramique (position stéréo)

- **OFF** (éteint): le LFO 1 (p.63) modulera cycliquement le volume
- **AUTO PAN** (allumé en orange): le LFO 1 déplacera cycliquement le panoramique entre gauche et droite.
- **MANUAL PAN** (allumé en rouge): ajustez LFO1 DEPTH pour changer le panoramique du son sur la gauche ou la droite

Le réglage Fade du LFO1 n'a pas d'effet sur Auto pan. Dans les cas suivants, les effets Auto Pan et Manual Pan sont inaccessibles.

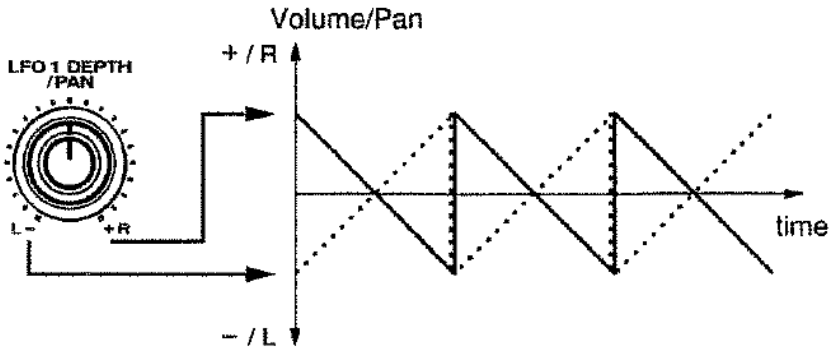
- Lorsque le son est produit en mono par les prises OUTPUT.
- Lorsque l'assignation de sortie (Output Assign, p.85) est réglée sur PARALLEL OUT.

LFO 1 DEPTH / **PAN** :

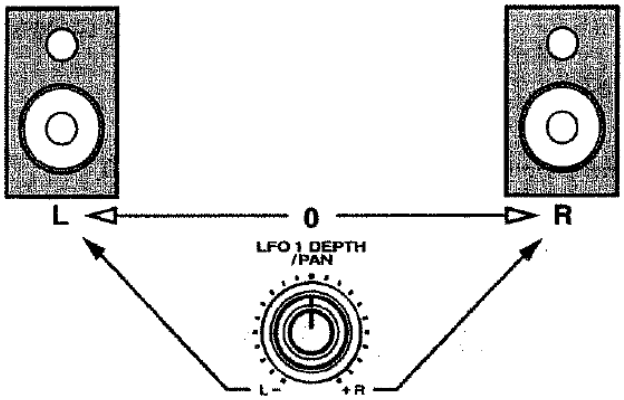
- AUTO / MANUAL sur **OFF** (éteint) ou **Auto Pan** (allumé en **orange**), ce paramètre détermine avec quelle intensité le LF01 s'appliquera au niveau ou panoramique. Tourner le bouton vers la droite donnera un plus grand changement. Le tourner vers la gauche inversera la forme d'onde du LFO1 et produira un plus grand changement en direction opposé. Avec un réglage central, le LFO1 n'affectera ni le niveau, ni le panoramique.

- AUTO / MANUAL réglé sur **Manual Pan** (allumé en **rouge**), le bouton règle la balance gauche droite. Avec un réglage central, le son se fera entendre au centre.

- AUTO / MANUAL éteint/allumé en **orange**

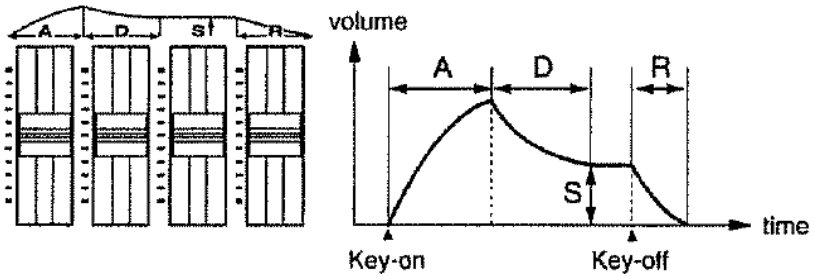


- **AUTO** / **MANUAL** est allumé en **rouge**



A (Attack) / **D** (Decay) / **S** (Sustain) / **R** (Release) : Ces paramètres fixent la durée d'attaque, la durée de chute (decay), le niveau de maintien (sustain) et le temps de relâchement de l'enveloppe d'amplificateur. Monter un curseur augmente la valeur correspondante.

Temps Enfoncement Relâchement



- **A**: temps qui s'écoule entre Je moment où la note est jouée et celui ou le volume maximal est obtenue
- **D**: temps qui s'écoule jusqu'à ce que le volume atteigne W1 niveau stable (de maintien)
- **S**: le niveau de maintien du volume
- **R**: le temps qui s'écoule entre le moment ou la touche est relâchée et celui où le son disparaît

NOTA : Si le commutateur de déclencheur individuel (Individuel trigger) (p.88) est sur **ON**, et que la destination du déclencheur est FILTER ou FILIER & AMP, il n'y aura pas d'effet d'enveloppe d'amplificateur si vous ne jouez que sur le clavier du JP-8000 (la partie upper quand Key Mode est réglé sur Split).
Si vous désirez que l'enveloppe d'amplificateur ait un effet, réglez de déclencheur individuel sur **OFF**.

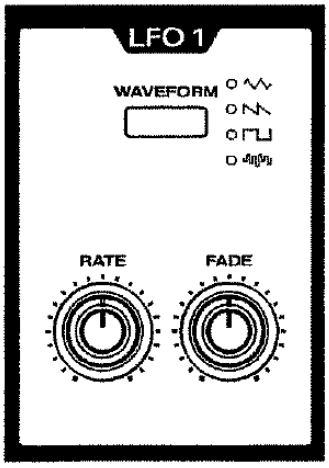
Exemple de différentes enveloppes
Les deux patches suivants du JP-8000 contiennent des réglages d'enveloppe d'amplificateur typiques.
Si vous désirez créer un son à **chute naturelle tel que celui du piano**, ou un **son tenu tel que celui d'un orgue**, une méthode simple est de sélectionner un des patches suivants et d'ajuster les curseurs et boutons à votre goût

- P: BB7: enveloppe à chute naturelle

- P: BBB: enveloppe avec maintien du son

3.5.6 Modulation du son (LFO 1)

La section LFO1 (oscillateur basse fréquence/Low Frequency Oscillator) produit une forme d'onde comme les sections OSC 1 et OSC 2. Toutefois, tandis que les formes d'onde d'OSC 1 et OSC 2 servent à produire le son lui même, la forme d'onde du LF01 sert à cycliquement moduler la hauteur, la brillance ou le volume du son



WAVEFORM : Sélectionnez un des quatre choix suivants comme formes d'onde produites par le LFO1. Le son sera modulé de la façon indiquée par la forme d'onde sélectionnée par le LFO1 :

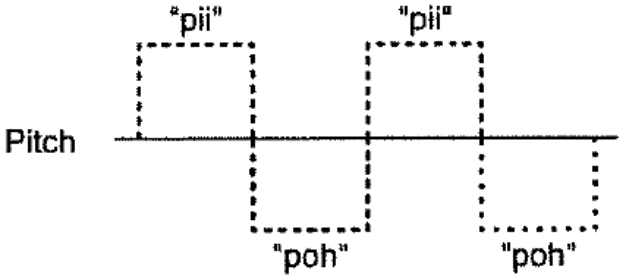
- (onde triangulaire): le son sera modulé en continu. Cette forme d'onde est souhaitable pour les **effets de vibrato**, etc

- (onde en dents de scie); quand le son atteint son réglage minimal, il retourne alors brutalement au maximum puis recommence à chuter Si [LFO 1 DEPTH] dans les sections OSC COMMON, FILTER, et AMP est tourné à gauche du centre, la direction sera inversée Quand le son atteint son réglage maximal. il retourne brutalement au minimum puis recommence à monter

- (onde carrée) : le son alternera entre deux niveaux.

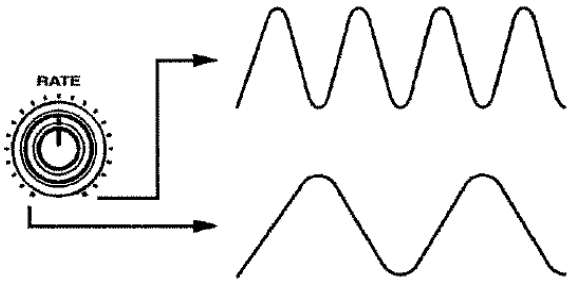
- (Sam pie et hold / échantillonnage et blocage): le son sautera aléatoirement d'un réglage à un autre.

- Sirène d'ambulance : en sélectionnant une onde carrée pour le LF01 et en modulant la hauteur.



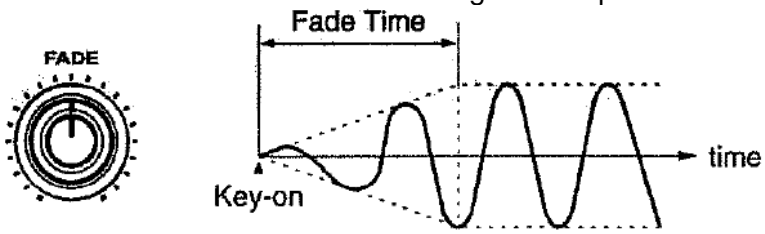
- sonnette de téléphone : en augmentant le réglage **RATE**. L'amplitude du changement de hauteur peut être ajustée par le paramètre **LFO 1 DEPTH** de la section OSC COMMON

RATE : Fixe la vitesse de modulation du LFOl1.



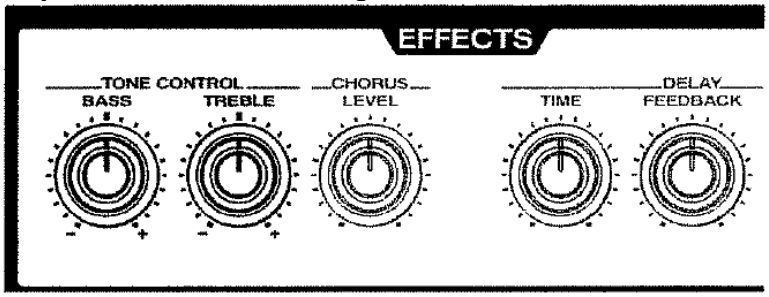
La vitesse (Rate) de LF01 peut être synchronisée sur les messages MIDI d'horloge d'un séquenceur, etc. Pour des détails, référez-vous à "LFO Sync" (p. 87) et "Synchronisation de chorus, del a y et LFOl" (p 95)

FADE (durée d'apparition) : Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous pressez la touche et celui où le LFO1 atteint l'amplitude spécifiée par le réglage Depth de chaque section. Toumer le bouton vers la droite allonge ce temps



3.5.7 Modification de la tonalité (Tone Control)

La section TONE CTRL (Tone Control) permet d'accentuer ou d'atténuer les plages grave et aiguë du son pour ajuster la tonalité à votre goût.

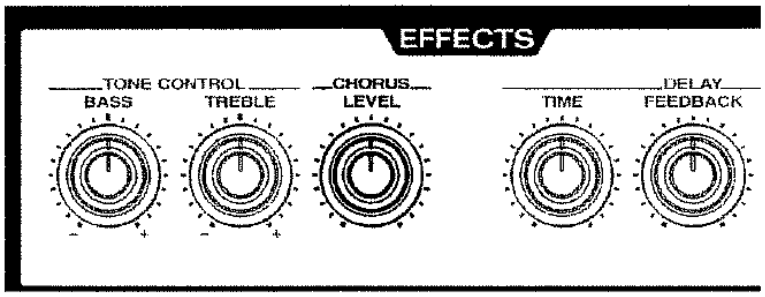


BASS : accentue / atténue les basses fréquences. Vers la droite accentue les basses fréquences, produisant un **son plus solide**. Vers la gauche atténue les basses fréquences.

TREBLE : Ce bouton accentue/ atténue la plage des hautes fréquences. Vers la droite accentue les hautes fréquences, produisant un **son plus tranchant**. Vers la gauche atténue les hautes fréquences.

3.5.8 Ajout d'espace et de profondeur au son (Chorus)

Le chorus est une fonction qui ajoute de l'espace et de l'amplitude au son les réglages de la section chorus déterminent comment l'effet chorus s'applique
Vous pouvez également sélectionner le **type de chorus** dans le réglage **EFFECTS** de la ligne inférieure de l'afficheur



LEVEL (Niveau) : Spécifie la quantité d'effet chorus. Bouton tourné vers la droite, le chorus s'applique plus notablement

Changer le type de chorus {Chorus Type)

Le chorus comporte 12 types :

- SUPER CHORUS SLW: chorus lent avec modulation profonde.
- SUPER CHORUS MID: chorus avec modulation moyenne
- SUPER CHORUS FST: chorus rapide avec modulation légère
- SUPER CHORUS CLR: chorus avec une sensation de transparence Plus de chorus s'appliquera dans les aigus donnant cette sensation de légèreté
- FLANGER SLOW: flanger avec modulation retardée.
- FLAN GER DEEP: flanger avec modulation profonde
- FLAN GER FAST: flanger avec modulation rapide
- DEEP PHASING SLW: phasing lent avec modulation profonde
- JET PHASING: un effet rappelant l'atterrissage et décollage d'un avion à réaction.
- TWISTING: un effet qui donne l'impression que le son est altéré.
- FREEZE PHASE 1/2: un delay court C'est efficace pour ajouter une résonance métallique

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **EFFECTS** (**8**), L'indicateur EFFECTS s'allume

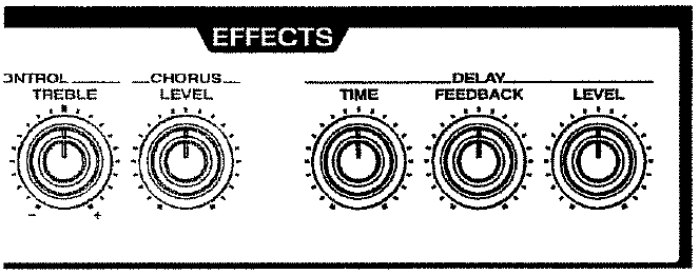
- 2. Pressez **EFFECTS** pour accéder à la page de réglage du type de chorus.

- 3. Utilisez [DOWN]/[UP] pour sélectionner le type de chorus désiré,
- 4. Quand vous avez fini, pressez EXIT. L'affichage précédent réapparaîtra. Le type de chorus a maintenant été sélectionné

NOTA : la vitesse (Rate) de modulation du chorus peut être synchronisée sur les messages MIDI d'horloge d'un séquenceur, etc. Pour des détails, référez-vous à "LFO Sync" (p 87) et "Synchronisation de chorus, delay et LFOl" (p 95).

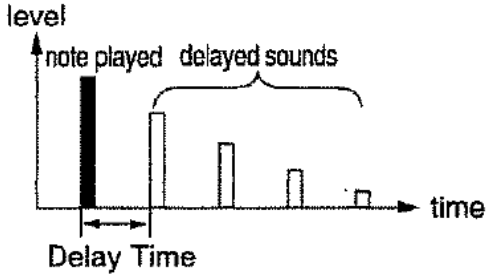
3.5.9 Ajout d'un effet d'écho (Delay)

Le delay est un effet qui ajoute un écho au son Les réglages de la section DELAY affectent la façon dont le son retardé sera entendu Vous pouvez également sélectionner le type de delay dans le réglage [EFFECTS} de la ligne inférieure de l'afficheur.



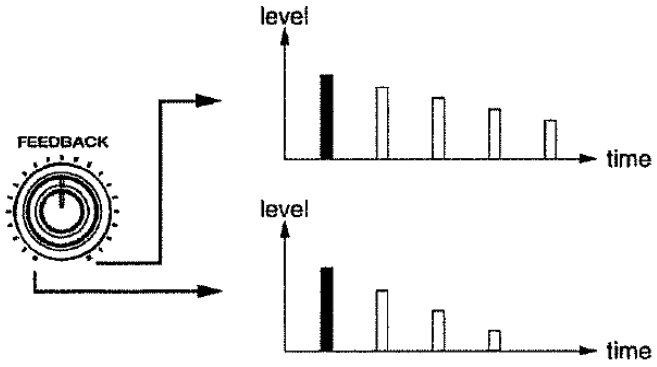
LEVEL (Niveau) : Spécifie le niveau du son retardé par rapport au son d'origine. Bouton tourné vers la droite, le son retardé devient plus présent.

TIME (temps de retard) : Spécifie le temps (intervalle de retard) entre le moment ou une touche est pressée pour faire jouer un son et celui ou le son retardé est entendu. Plus le bouton est tourné vers la droite et plus ce temps est grand



Temps de retard Le temps de retard peut être synchronisé sur les messages MIDI d'horloge d'un séquenceur, etc Pour des détails, référez-vous à "LFO Sync" (p 87) et "Synchronisation de chorus, delay et L.FOl" (p 95).

FEEDBACK : Spécifie la quantité de réinjection du son retardé, c'est-à· dire dont les sons retardés diminueront progressivement dans le temps Avec une faible réinjection, les sons retardés diminueront rapidement après relâchement de la touche Bouton tourné vers la droite, la réinjection augmentera et les sons retardés diminueront plus lentement après que vous ayez relâché la touche.



Changement du type de delay (Delay Type)

Le delay offre 5 types :

- **PANNING L->R**: le son retardé est assigné à gauche et à droite selon l'ordre gauche -> droite

- PANNING R->L: le son retardé est assigné à gauche et â droite selon l'ordre droite -> gauche

- **PANNING SHORT**: le son retardé est assigné à gauche et à droite selon l'ordre gauche ->droite. Le temps de retard est le quart de celui de PANNING L->R

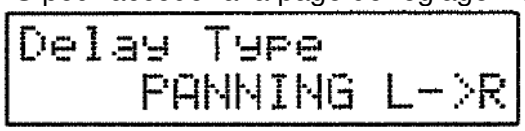
- **MONO SHORT**: le son retardé est assigné au centre Le temps de retard est le même que pour PANNING SHORT

- **MONO LONG**: le son retardé est assigné au centre. Le temps de retard est le double de celui de PANNING L->R / R->L

    - Le temps de retard diffèrera selon le type de delay Quand **TIME** est tourné à fond vers la droite Le temps de retard pour chaque type de delay est le suivant.
        - MONO LONG= 1250 ms (1,25 seconds)
        - PANNING L->R / R·>L= 625 ms
        - PANNING SHORT, MONO SHORT= 156 ms

    - Dans les cas suivants, l'effet de delay panoramique ne peut pas être obtenu.
        - Lorsque le son est produit en mono par les prises OUTPUT
        - Lorsque l'assignation de sortie (Output Assign, p.85) est réglée sur PARALLEL OUT

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **EFFECTS** (**8**). L'indicateur EFFECTS s'allume
- 2. Pressez **EFFECTS** pour accéder à la page de réglage Delay Type.



- 3. Utilisez **DOWN** / **UP** pour sélectionner le type de donnée désirée.
- 4. Quand vous avez terminé, pressez **EXIT**. L'affichage précédent réapparaîtra Le type de delay a maintenant été sélectionné.

Connexions des effets

Les effets (Torre Control, Delay, Chorus) du JP-8000 sont connectés comme suit.

3.6 Tirer parti des fonctions de jeu

En plus des paramètres expliqués au paragraphe 3.5 ci-dessus, le JP-8000 dispose de toute une variété de fonctions que vous pouvez utiliser pour modifier le son en temps réel.

3.6.1 Contrôle simultané de multiples paramètres (commande tactile).,

La commande tactile (Ribbon Controler) permet au son d'être modifié **comme si plusieurs curseurs/boutons étaient déplacés simultanément**. Aussi, vous pouvez presser ou relâcher un point donné sur la commande tactile pour créer des changements de tonalité instantanés gui seraient impossibles à créer par déplacement des curseurs/boutons.

En dehors des paramètres intitulés Relative (p67) et Hold (p 67), tous les réglages de la commande tactile peuvent être faits indépendamment pour chaque patch. Les réglages Relative et Hold s'appliquent à la totalité du JP-8000

3.6.1.1 Parties auxquelles l'effet de la commande tactile s'appliquera

Les parties auxquelles s'appliquera l'effet de la commande tactile dépendront du mode de clavier (Key Mode) Single, Split: l'effet s'appliquera aux patches de la partie sélectionnée par Panel select Dual: quel que soit le réglage Panel Select, l'effet s'appliquera aux patches des deux parties. Si vous désirez appliquer un effet uniquement au patch de l'une ou l'autre des parties, vous pouvez effacer les réglages de commande tactile de l'autre patch

3.6.1.2 Paramètres qui peuvent être modifiés par la commande tactile

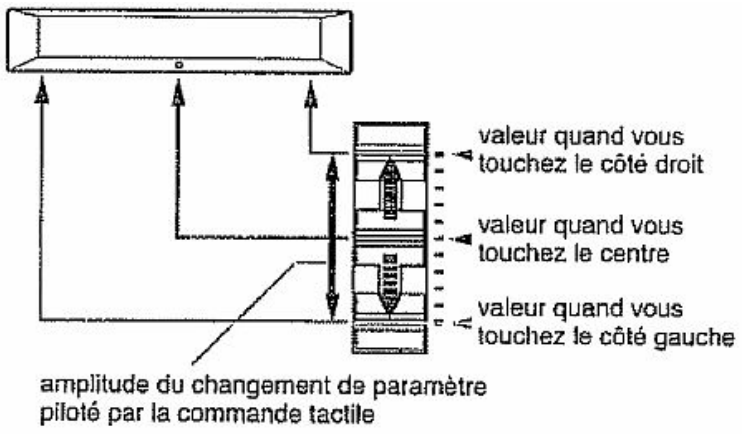
Les paramètres de tous curseurs/boutons exceptés [VOLUME] et [TEMPO] peuvent être modifiés par la commande tactile.

En utilisant la commande tactile pour piloter les paramètres suivants, le changement ne s'effectuera qu'en direction "**+**" si le bouton est au centre ou en position "+", ou uniquement dans la direction "**-**" si le bouton est en position "-".
Il n'est pas possible de **modifier** les paramètres par le centre (0).
Il n'est pas possible de **piloter** le paramètre par la position centrale (0)

- **LFO1 DEPTH** de la section OSC Common
- **ENV DEPTH** de la section OSC Common
- **LFO1 DEPTH** de la section Filter
- **ENV DEPTH** de la section Filter
- **LFO1 DEPTH** / **PAN** de la section Amp (excepté en cas de réglage Manual Pan)
- **DEPTH** de la section LF02

3.6.1.3 Réglages de la commande tactile

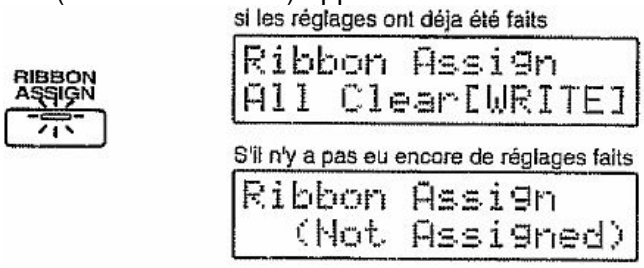
Ici, vous pouvez spécifier la plage de changement du paramètre piloté quand vous déplacez votre curseur du centre à l'extrémité droite de la commande tactile. La plage de changement obtenue lorsque vous vous déplacez du centre au côté gauche est automatiquement réglée


valeur quand vous touchez le côté droit
valeur quand vous touchez le centre
valeur quand vous touchez le côté gauche
amplitude du changement de paramètre piloté par la commande tactile

En déplaçant le curseur /bouton en direction opposée, vous pouvez également faire des réglages pour que la valeur du paramètre diminue quand la commande tactile est touchée sur son côté droit

- 1. Déplacez les curseurs/boutons pour créer le son qui devra être entendu quand la commande tactile sera touchée au centre (ou quand on ne touche pas cette commande).
  Ces procédures détermineront les valeurs de base à partir desquelles les différents paramètres commenceront à changer

- 2. Pressez **RIBBON ASSIGN**. L'indicateur clignote et la page d'assignation de la commande tactile (Ribbon Controler) apparaît.



  Pour annuler les réglages, pressez **RIBBON ASSIGN** ou **EXIT**

- 3. Créez le son qui sera entendu lorsque la commande tactile sera touchée sur son côté droit.
  Ces procédures détermineront la plage de changement des paramètres

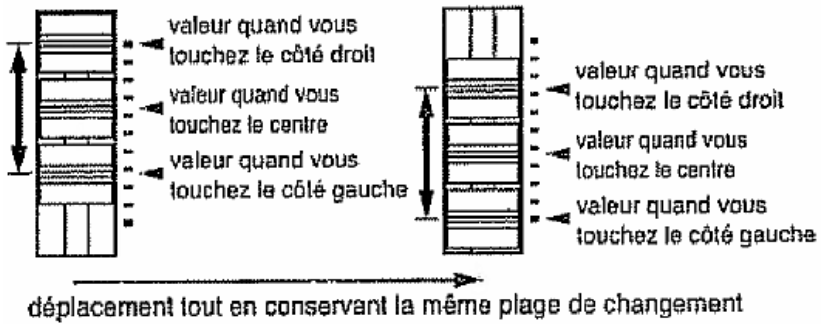
- 4. Pressez **RIBBON ASSIGN** ou **EXIT**. L'indicateur s'allume et l'affichage précédent réapparaît. Cela termine les réglages de la commande tactile.
  Si des réglages de commande tactile ont été faits, l'indicateur RIBBON ASSIGN reste allumé.
  A l'opposé, si l'indicateur RIBBON ASSIGN est éteint, aucun changement de paramètre n'a été assigné et le son ne changera pas si vous touchez la commande tactile.

- 5. Ramenez les curseurs/boutons à la position qu'ils avaient à l'étape 1. Quand vous utilisez la commande tactile, les différentes valeurs de paramètre changent dans les proportions spécifiées à l'étape 3, par rapport à la position actuelle du curseur/bouton

Cela signifie que si vous déplacez des curseurs/boutons après avoir fait les réglages, cela changera les valeurs de paramètre produites quand vous touchez le centre de la commande tactile. L'amplitude de changement ne sera pas affectée

NOTA :

- Si vous désirez contrôler l'amplitude de changement du paramètre, pressez **RIBBON ASSIGN** tandis qu'apparaît l'affichage Temporary Scope et déplacez les curseurs/boutons (Ribbon Scope, p.53)

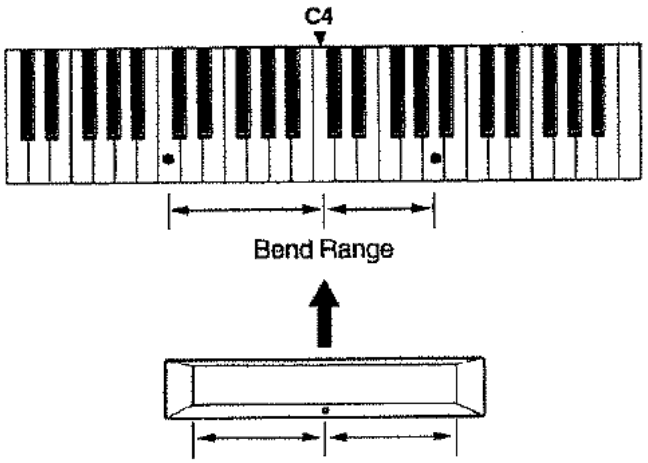

valeur quand vous touchez le côté droit
valeur quand vous touchez le centre
valeur quand vous touchez le côté gauche
valeur quand vous touchez le côté droit
valeur quand vous touchez le centre
valeur quand vous touchez le côté gauche
déplacement tout en conservant la même plage de changement

- Si la commande tactile est utilisée conjointement aux commande Velocity ou Motion Control, tous les paramètres doublement pilotés verront leurs valeurs s'ajouter pour produire le changement résultant

3.6.1.4 Emploi de la commande tactile pour changer la hauteur

En incluant le « pitch bend » dans les réglages de commande tactile, vous pouvez changer la hauteur en même temps que vous modifiez d'autres paramètres

La plage de variation de hauteur (Bend Range} est la même que pour le levier de pitch bend (p72).



- 1. Pressez **RIBBON ASSIGN**. L'indicateur clignote et la page de réglage de commande tactile apparaît

- 2. Amenez le levier pitch bend sur le côté droit

- 3. Pour terminer les réglages, pressez **RIBBON ASSIGN** ou **EXIT**. Les indicateurs RIBBON ASSIGN passent en statut allumé et l'affichage précédent réapparaît

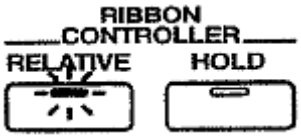
  Les réglages de hauteur ont maintenant été faits pour la commande tactile

3.6.1.5 Changement de la façon dont le son est piloté (Relative)

Chaque fois que vous pressez **RELATIVE**, vous faites changer la façon dont le son variera quand vous toucherez la commande tactile.

Quand cette fonction est sur **OFF**, le son obtenu quand vous touchez le centre de la commande tactile est fixe, signifiant que le son diffèrera selon l'endroit où vous touchez la commande.

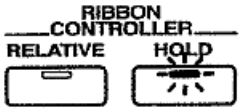
Quand cette fonction est sur **ON**, l'indicateur est allumé et le son reste initialement inchangé quel que soit l'endroit où vous touchez la commande tactile, le changement ne s'opérant que lorsque vous déplacerez votre doigt Par conséquent, si vous désirez que le changement commence à partir du son dont vous jouez actuellement, réglez Relative sur ON.



NOTA : Quand Relative et Hold sont toutes les deux sur On, Je changement commence à partir du son produit quand vous touchez le centre de la commande tactile.

3.6.1.6 Maintien du changement du son (Hold)

Chaque fois que vous pressez **HOLD**, la fonction Hold est commutée ON/OFF.
Quand elle est sur **ON**, le son produit au moment où vous avez relâché la commande tactile est maintenu.
Quand cette fonction est sur **OFF**, le changement de son se poursuit tant que vous gardez pressée la commande tactile.



NOTA : Si vous changez de patch tandis que vous gardez pressée la commande tactile ou tandis que Hold est sur ON, les changements produits par la commande tactile s'ajoutent aux réglages du patch et le son diffère de celui du patch d'origine

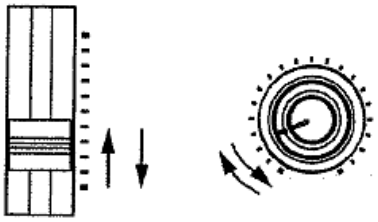
3.6.1.7 Annulation des réglages d'un paramètre

Pour annuler les réglages d'un paramètre spécifique parmi les paramètres contrôlés, utilisez la procédure suivante pour régler à O la plage de changement de ce paramètre :

- 1. Déplacez le curseur/bouton sur la position la plus basse (la plus à gauche) pour le paramètre dont vous désirez annuler les réglages.

- 2. Pressez **RIBBON ASSIGN** L'indicateur clignotera et la page de réglage de commande tactile apparaîtra.

- 3. Montez légèrement (ou tournez vers la droite) le curseur/bouton et ramenez-le en position la plus basse (la plus à gauche).



- 4. Pressez **RIBBON ASSIGN** ou **EXIT**, L'indicateur s'allume (ou s'éteindra si tous les paramètres ont été annulés) et l'affichage précédent réapparaîtra Les réglages de paramètres ont été maintenant annulés

- 5, Déplacez le curseur/bouton jusqu'à la position désirée. Vous pouvez également régler la plage de changement à 0 pour ce paramètre à l'aide de Ribbon Scope (p.53).

Annulation du réglage de hauteur

- 1, Pressez **RIBBON ASSIGN**. L'indicateur clignote et la page de réglage de commande tactile apparaît

- 2. Déplacez le levier pitch bend du côté gauche.

- 3. Pressez **RIBBON ASSIGN** ou **EXIT**. L'indicateur s'allume (ou s'éteindra si tous les paramètres ont été annulés) et l'affichage précédent réapparaît. Les réglages de hauteur ont maintenant été effacés

3.6.1.8 Annulation des réglages tous les paramètres

- 1. Pressez **RIBBON ASSIGN**. l'indicateur clignote et la page de réglage de commande tactile apparaît

- 2. Pressez **WRITE**, L'affichage indique "Completed " Tous les réglages de paramètres ont maintenant été annulés.

- 3. Pressez **RIBBON ASSIGN** ou **EXIT**. L'indicateur s'éteindra et l'affichage précédent réapparaît

3.6.2 Emploi de la dynamique du clavier pour changer les paramètres (Velocity)

Vous pouvez utiliser la dynamique ou "velocity" (force (vitesse) à laquelle les touches sont enfoncées y relâchées) pour piloter plusieurs paramètres de la même façon qu'avec la commande tactile Les réglages de dynamique peuvent être faits indépendamment pour chaque patch.

3.6.2.1 Velocity On/Off

- Presser VELOCITY fera commuter on/ off la dynamique lorsqu'elle est sur on, l'indicateur est allumé et la dynamique affecte Le son comme voulu par vos réglages (voir les paragraphes suivants) Quand elle est sur off, le son ne changera pas en réponse à la dynamique de jeu.

NOTA : Lorsque Velocity est sur **OFF**, le son sera produit comme si la dynamique d'enfoncement (Note On, vitesse à laquelle la touche est enfoncée) et la dynamique de relâchement (Note Off, vitesse à laquelle elle est relâchée) valaient 80 (dans une plage de 127 niveaux) Cela s'applique également lorsque des messages de note sont reçus d'un appareil MIDI externe. Sur le JP-8000, ce sont les valeurs de dynamique standard.

Paramètres modifiés par la dynamique

Les paramètres de tout curseur /bouton exceptés [VOLUME] et [TEMPO] peuvent être modifiés par la dynamique

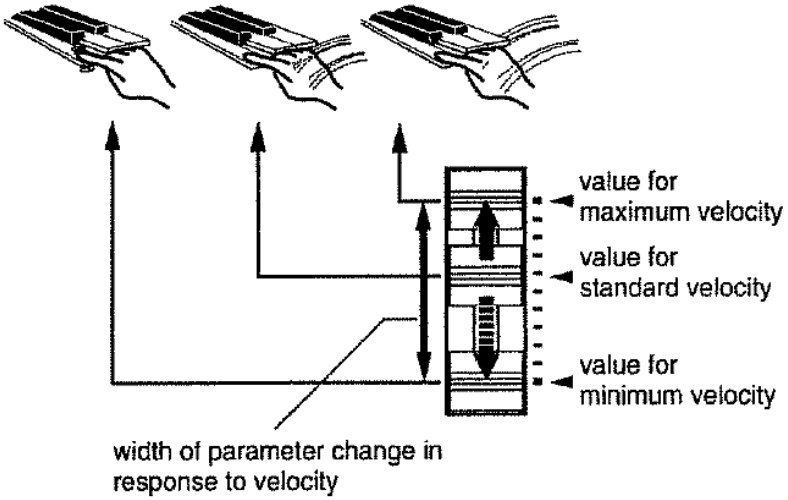
Le paramètre **R** (relâchement) des sections Filter et Amp sont pilotés par la dynamique de relâchement (Note-Off). Tous les autres paramètres sont pilotés par la dynamique d'enfoncement (Note-On).

Quand vous utilisez la commande tactile pour piloter les paramètres suivants, le changement n'est obtenu que dans la direction (**+**) si le bouton est au centre ou en position "**+**" ou que dans la position (**-**) si le bouton est en position "**-**".
Il n'est pas possible de **modifie**r les paramètres en position centrale (**0**).
Il n'est pas possible de **piloter** les paramètres avec la position centrale **(0**).

- **LFO1 DEPTH** de la section OSC Common
- **ENV DEPTH** de la section OSC Comrnon
- **LFO1 DEPTH** de la section Filter
- **ENV DEPTH** de la section Filter
- **LFO1 DEPTH** / **PAN** de la section Amp (sauf avec Manual Pan)
- **DEPTH** de la section LF02

3.6.2.2 Réglages de dynamique

Lorsque vous réglez l'amplitude de changement d'un paramètre en réponse au changement de dynamique depuis la valeur standard jusqu'à la valeur maximale (127), cette amplitude de changement du paramètre quand la dynamique change de la valeur standard à la valeur minimale (0) est automatiquement réglé



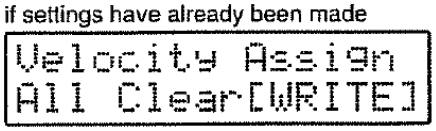
En déplaçant le curseur/bouton dans la direction opposée, vous pouvez également faire des réglages qui entrainent une diminution de la valeur du paramètre quand la dynamique augmente.

- 1. Pressez **VELOCITY** pour l'activer,

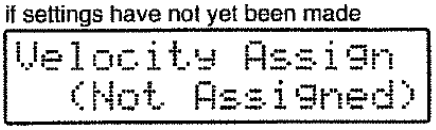
- 2. Déplacez les curseurs/boutons nécessaires pour créer le son produit par les notes jouées avec une valeur de dynamique standard

- 3. Pressez **VELOCITY ASSIGN**. L'indicateur clignote et la page Velocity Assign apparaît.

if settings have already been made



if settings have not yet been made



  Pour annuler les réglages, pressez V**ELOCITY ASSIGN** ou **EXIT**].

- 4. Créez le son produit par les notes jouées avec la dynamique maximale. Ces procédures détermineront l'amplitude de changement des paramètres.

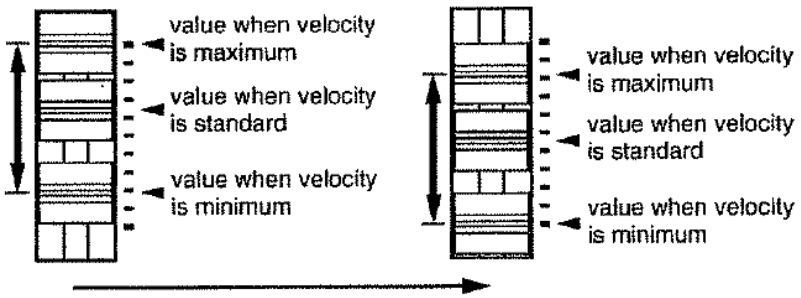
- 5. Pressez **VELOCITY ASSIGN** ou **EXIT**. L'indicateur s'allume et l'affichage précédent réapparaît. Cela termine les réglages de dynamique.

  Si les réglages de dynamique ont été faits, l'indicateur VELOCITY ASSIGN reste allumé.
  A l'inverse, si VELOCITY ASSIGN est éteint, aucun changement de paramètre n'a été assigné et le son ne changera pas en réponse à votre dynamique de jeu même si l'indicateur VELOCITY est allumé.

- 6. Ramenez les curseurs/boutons à la position qu'ils avaient à l'étape 2

  Quand le davier est joué avec différentes dynamiques, les diverses valeurs de paramètre changeront d'une façon spécifiée à l'étape 4, par rapport à la position actuelle des curseurs/boutons
  Cela signifie que si vous déplacez des curseurs/ boutons après a voir fait les réglages, cela changera les valeurs de paramètre produites quand vous jouez avec une dynamique standard. L'amplitude de changement ne sera pas affectée

Si vous désirez contrôler l'amplitude de changement de paramètre, pressez **VELOCITY ASSIGN** en affichage Temporary Scope et déplacez les curseurs/boutons (Velocity Scope, p 53).


value when velocity is maximum
value when velocity is standard
value when velocity is minimum
value when velocity is maximum
value when velocity is standard
value when velocity is minimum
moved while keeping the same range of change
(Translation gardant la même amplitude da changement)

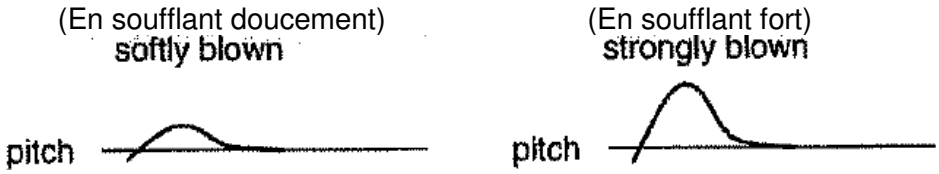
NOTA: Si la dynamique est utilisée conjointement à la commande tactile ou à la commande de déplacement (Motion Control), toute redondance de paramètre résultera en un ajout des valeurs demandées.

Attaque d'instruments de type cuivres

Sur les cuivres tels que la trompette, **une "instabilité de hauteur" se produit lors du premier souffle dans l'instrument**. Le degré d'instabilité dépend de la force du souffle.

En réglant **LFO 1 & ENV DESTINATION** de la section OSC COMMON sur **OSC 1+2**, et **PITCH ENV DEPTH** (section OSC COMMON) et **LEVEL** (section AMP) pour la dynamique,

- les notes jouées doucement auront un léger changement de hauteur
- les notes jouées fort auront un plus grand changement de hauteur, produisant une **simulation plus réaliste d'un instrument de type cuivre**.



(Pitch = Hauteur)

3.6.2.3 Annulation des réglages d'un paramètre

Si vous désirez annuler les réglages d'un paramètre spécifique parmi ceux pilotés, utilisez la procédure ci-dessous pour régler l'amplitude de changement à 0 pour ce paramètre.

- 1. Déplacez le curseur/bouton sur la position la plus basse (ou la plus à gauche) pour le paramètre dont vous désirez annuler les réglages.
- 2. Pressez **VELOCITY ASSIGN**, L'indicateur clignote et la plage de réglage de dynamique apparaît
- 3. Montez légèrement (ou tournez vers la droite) le curseur/bouton et ramenez-le dans sa position la plus basse (la plus à gauche),

- 4. Pressez **VELOCITY ASSIGN** ou **EXIT**. L'indicateur s'allume(ou s'éteindra si tous les paramètres ont été annulés) et l'affichage précédent réapparaît. Les réglages de paramètre ont maintenant été annulés.

- 5. Ramenez le curseur/bouton sur la posifion désirée.

NOTA : Vous pouvez également régler l'amplitude de changement à 0 pour ce paramètre à l'aide de **Velocity Scope** (p53)

3.6.2.4 Annulation des réglages tous les paramètres

- 1. Pressez **VELOCITY ASSIGN**. L'indicateur clignote et la page de réglage de dynamique apparaît

- 2. Pressez **WRITE**. L'afficheur indique "Completed." Tous les réglages de paramètre ont maintenant été annulés.

- 3. Pressez **VELOCITY ASSIGN** ou **EXIT**. L'indicateur s'éteind et l'affichage précédent réapparaît.

3.6.3 Jeu de notes isolées (Mono/Legato)

Lorsque vous utilisez un son d'instrument solo ou lorsque vous jouez des solos monophoniques, il est pratique de sélectionner mono ou legato pour que même si deux touches sont pressées simultanément, les notes ne se superposent pas et votre jeu ne devienne pas confus Mono/ Legato peut être réglé indépendamment pour chaque patch.

3.6.3.1 Mono On/Off

Presser **MONO** commute ON/OFF le mode MONO.

- **ON**, l'indicateur est allumé et une seule note à la fois peut être jouée.
- **OFF**, jusqu'à 8 notes peuvent être jouées simultanément

3.6.3.2 Commutation Mono/Legato

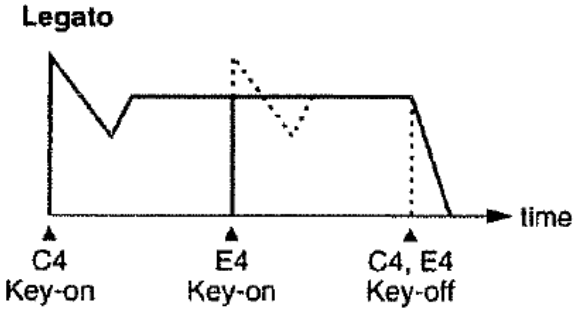
Quand l'indicateur MONO est allumé, vous pouvez tenir enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **MONO** pour commuter le statut de l'indicateur allumé (mono/legato} Le statut éteint de l'indicateur ne changera pas.

- **MONO** (**rouge**) : les notes s'articuleront individuellement et clairement. Si vous combinez ce réglage avec portamento, votre jeu s'en trouvera plus lié.

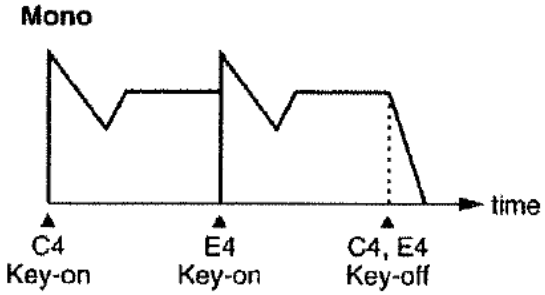
- **LEGATO** (**orange**): une seule note à la fois sera produite comme dans mono. Ce réglage permet d'enchaîner les notes sans rupture uniquement quand vous jouez legato, c'est-à-dire en enfonçant une touche avant d'avoir relâché la précédente

A propos du Legato

Legato se réfère généralement à une technique de jeu dans laquelle deux notes successives sont jouées bien enchaînées sans rupture. Sur le JP-8000, quand vous jouez la touche suivante avant d'avoir relâché la précédente, la nouvelle note sera jouée sans attaque, et seule la hauteur changera, entraînant un enchaînement sans rupture des deux notes



L'attaque disparaît et les notes s'enchainent sans rupture



Chaque note a une attaque

Quand utiliser Mono ou legato

Il est efficace d'utiliser mono/legato lorsque vous jouez d'**instruments à vent ou de sons de synthétiseur analogique**, etc avec des **phrasés monophoniques** ou lorsque vous jouez un solo de synthé.

Si mono et portarnento sont combinés, la hauteur du son changera toujours de façon progressive. Toutefois, si legato est sélectionné, deux notes ne sembleront s'enchaîner que lorsque vous jouerez de façon legato Cela vous permet d'utiliser votre technique de jeu pour déterminer si les notes doivent ou non s'enchaîner.

3.6.4 Changement progressif de hauteur entre notes (Portamento)

Le portamento est une fonction qui change progressivement la hauteur de la première note jouée pour atteindre celle de la note suivante Il est efficace d'utiliser le portamento quand vous jouez en mode mono. Les réglages de portarnento peuvent être faits indépendamment pour chaque patch.

3.6.4.1 Portamentc On/Off

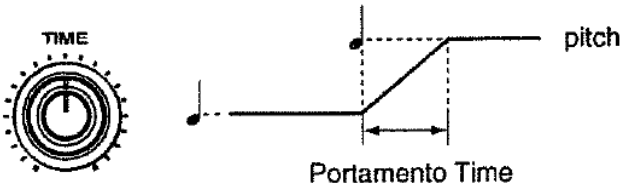
Chaque fois que vous pressez **PORTAMENTO**, l'effet portarnento est commuté ON/OFF

Quand il est sur **ON**, son indicateur est allumé et la hauteur du son change progressivement, comme les notes d'un instrument à cordes tels qu'un violon quand on fait glisser son doigt sur les cordes pour passer d'une note à la suivante sans redéclencher

l'attaque de cette seconde note Cet effet est particulièrement efficace lorsque vous jouez de sons tels que sifflet ou trombone.

3.6.4.2 Réglage de la durée du changement de hauteur (Portamento Time)

Tournez **TIME** pour régler le temps nécessaire au changement de hauteur (Portamento Time). Quand le bouton est tourné vers la droite, cette durée s'allonge et le changement de hauteur est plus lent.



3.6.5 Jeu dans une tessiture extérieure au clavier (Oscillator Shift / Keyboard Shift).

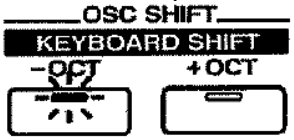
Si vous désirez jouer des notes situées au-delà de la tessiture du clavier du JP-8000, vous pouvez changer la hauteur produite par le clavier, par octave. Par exemple, si vous désirez jouer d'un son de basse dans une tessiture plus basse que ne le permet le clavier du JP-8000, vous pouvez simplement presser un bouton pour baisser d'une octave les hauteurs produites par le clavier, La hauteur peut être changée par octave selon les deux méthodes suivantes

3.6.5.1 Oscillator Shift

Cette méthode qui change la hauteur d'un patch est pratique lorsque vous désirez ne changer que le patch d'une partie spécifique en mode Dual ou Split.

Presser **-OCT** baissera la hauteur d'une octave,
Presser **+OCT** la montera d'une octave

Oscillator Shift peut être réglé indépendamment pour chaque patch



-20CT (-OCT en **rouge**) : baisse la hauteur de 2 octaves
-1OCT (-OCT en **orange**) : baisse la hauteur d' 1 octave
OCT (**éteint**) : hauteur normale +lOCT ([+OCT] en orange): monte la hauteur d'1 octave
+20CT (+OCT en **rouge**) : monte la hauteur de 2 octaves

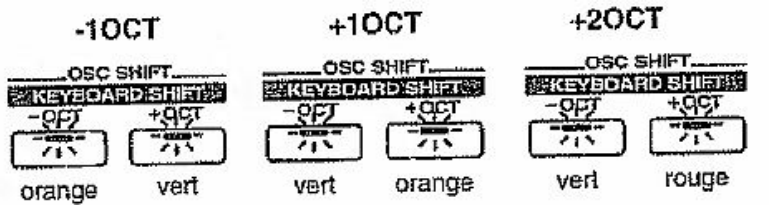
3.6.5.2 Keyboard Shift

Cette méthode change simultanément la hauteur des patches des parties upper et lower. Comme la hauteur des deux patches est changée simultanément, cette méthode est

pratique lorsque vous désirez préserver la hauteur relative des deux patches, comme en mode Dual.

Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **-OCT** / **+OCT**, et les boutons **Oscillator Shift** se transforme en boutons ***Keyboard Shift***.

Les réglages Keyboard Shift sont affichés de la même façon que les réglages Oscillator Shift, et l'indicateur de votre bouton s'allumera en **vert** (voir schéma ci-dessous). Pour ramener les boutons à leur fonction Oscillator Shift, tenez enfoncé une fois encore [SHIFT] et pressez {-OCT] II +OCT] Le réglage Keyboard Shift est commun à la totalité du JP-8000



A la mise sous tension, la fonction des boutons est automatiquement réglée sur **Oscillator Shift**.

Différences entre Osdllator Shift et Keyboard Shift

Oscillator Shift est une fonction qui change la hauteur du patch lui-même. Cela signifie que, par exemple, si vous réglez Osci!lator Shift sur + 1 octave, les messages de note reçus en MIDI IN seront joués une octave plus haut. A l'inverse, les messages de note transmis par la MIDI OUT ne seront pas affectés.

A l'opposé, **Keyboard Shift** change la hauteur du davier. Par exemple, si vous réglez Keyboard Shift sur plusieurs octaves, le résultat est comparable au déplacement du clavier d'une octave vers la droite et les notes seront produites une octave au-dessus des touches réellement jouées. Dans ce cas, les messages de note transmis par la MIDI OUT sont à l'octave supérieure. A l'opposé, les messages de note reçus en MIDI IN ne seront pas joués à l'octave supérieure.

3.6.6 Transposition de votre jeu (Part Transpose)

Part Transpose permet de modifier fa hauteur produite quand vous jouez au clavier, sur une plage de ± 2 octaves. Lorsque vous devez ajuster la tonalité avec un autre instrument ou un chanteur, vous pouvez utiliser la fonction Part Transpose pour changer la hauteur tout en utilisant le même doigté qu'à l'habitude.

Cette fonction permet également de jouer dans une tonalité simple avec un doigté aisé des morceaux porteurs de nombreux allitérations (plusieurs bémols ou dièses).

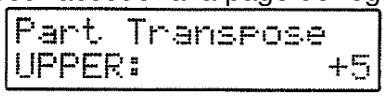
Comme Part Transpose peut être réglé indépendamment pour chaque partie d'une performance, vous pouvez l'utiliser pour créer des différences de hauteur entre les parties afin de produire des harmonies parallèles à la quarte ou à la quinte

NOTA : Les messages de note transmis par la MIDI OUT ne sont pas transposés.

Réglages de transposition de partie

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **PFM PART1** (**21**). L'indicateur PFM PART s'allume

- 2. Pressez **PFM PART** pour accéder à la page de réglage Part Transpose.



- 3. Utilisez **LOWER** / **UPPER** pour sélectionner la partie dont vous désirez changer le réglage.

- 4. Utilisez **DOWN** / **UP** pour modifier la valeur.

- 5. Pour terminer les réglages, pressez **EXIT**. l'affichage précédent ré-apparaît Cela termine les réglages Part Transpose

3.6.7 Changement de la hauteur (levier pitch bend)

Lorsque le levier **Pitch bend** est déplacé vers la gauche ou la droite, la hauteur des sons joués change La plage de changement de hauteur (Bend Range) peut être réglée indépendamment pour chaque patch.

Parties auxquelles s'appliquera l'effet du levier pitch bend

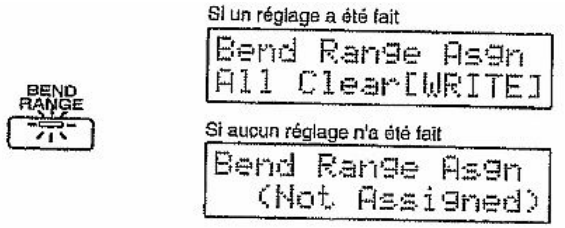
Les parties auxquelles l'effet du levier Pitch bend s'appliquera dépendront du mode de clavier.

- **Single, Split**: l'effet s'appliquera aux patches de la partie sélectionnée par Panel Select
- **Dual:** quel que soit Panel Select, l'effet s'appliquera aux patches des deux parties.
  Si vous désirez appliquer l'effet uniquement aux patches d'une certaine partie, réglez Bend Range sur 0 pour ce patch.

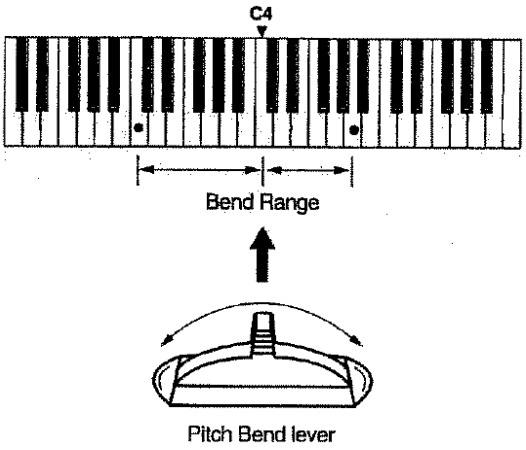
Réglage de la plage d'action du Pitch Bend (Bend Rang)

Le Bend Range se règle à l'aide du clavier Avec un centrage sur C4 (do median).
Vous pouvez spécifier une plage de ± 2 octaves par demi-ton.

- 1. Pressez **BEND RANGE** l'indicateur clignote et la page de réglage Bend Range apparaît.



- 2. Pressez une **touche sur· la gauche de C4**. La plage de C4 à cette touche deviendra la plage de variation du pitch bend (Bend Range) quand le levier pitch bend sera incliné sur la gauche C4



Pour annuler le réglage, pressez **BEND RANGE** ou **EXIT**.

- 3. Pressez **une touche sur la droite de C4**.
  La plage de C4 à cette touche deviendra la plage de variation du pitch bend (Bend Range) quand le levier pitch bend sera incliné sur la droite.

- 4. Pressez **BEND RANGE** ou **EXIT**.
- L'indicateur devient constamment allumé et l'affichage précédent réapparait. Cela termine le réglage de Bend Range

  Si Bend Range a été réglé, l'indicateur BEND RANGE est constamment allumé.
  A l'opposé, quand l'indicateur BEND RANGE est éteint, aucun réglage n'a été fait et déplacer le levier pitch bend ne changera pas la hauteur

Simulation de levier de vibrato de guitare

Si Bend Range du côté gauche a été réglé au maximum (deux octaves), vous pourrez reproduire une chute soudaine de hauteur similaire à celle produite par le bras de vibrato d'une guitare électrique.

Annulation du réglage Bend Range

- 1. Pressez **BEND RANGE**. L'indicateur clignote et la page de réglage Bend Range apparaît

- 2. Pressez **WRITE** ou la touche C4. Les réglages Bend Range ont maintenant été annulés.

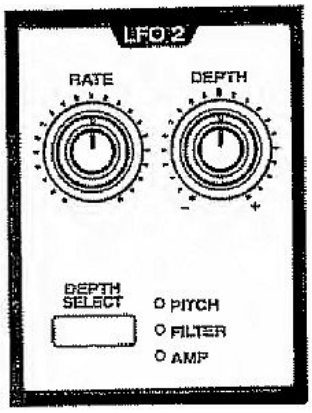
- 3. Pressez [**BEND RANGE**. L'indicateur s'éteind et l'affichage précédent réapparaît.

NOTA : Pour ne modifier la hauteur que d'un côté Si vous désirez modifier la plage d'action du Pitch bend sur un seul côté d'inclinaison du levier de Pitch bend, annulez les réglages bend range et refaites-les juste pour le côté à modifier.

3.6.8 Ajout de changements cycliques (levier de modulation (LFO 2))

Le paragraphe 3.5 ci-dessus explique comment utiliser le LFO 1 pour moduler cycliquement le son, mais vous pouvez également utiliser le levier de modulation pour appliquer une

modulation depuis le LFO 2 et une fréquence différente de celle du LFO 1 La forme d'onde du LFO 2 est une onde triangulaire.



Comme le son ne sera affecté que si vous poussez Je levier de modulation loin de vous, c'est une méthode utile pour ajouter des variations à votre interprétation.

Les réglages du LF02 sont faits indépendamment pour chaque patch.

Parties auxquelles l'effet du levier modulation s'appliquera

Les parties auxquelles l'effet du levier modulation s'appliquera dépendront du mode de clavier.

- **Single, Split**: l'effet s'appliquera au patch de la partie sélectionnée par Panel select
- **Dual**: Quel que soit le réglage de Panel Select, l'effet s'appliquera au patch des deux parties Si vous désirez appliquer l'effet uniquement au patch d'une certaine partie, réglez l'amplitude (Depth) de ce patch à 0

3.6.8.1 Sélection de la cible de l'amplitude de modulation (Depth Select)

Pressez **DEPTH SELECT** pour sélectionner un des trois objets suivants pour lequel vous désirez fixer l'amplitude de modulation Quand le levier modulation est déplacé, la hauteur, la brillance et le volume seront modifiés simultanément, chacun en fonction des réglages de vitesse (Rate) et Amplitude (Depth) que vous aurez faits.

PITCH: Fixe l'amplitude de l'effet LFO 2 sur la hauteur. Cela produit du **vibrato**

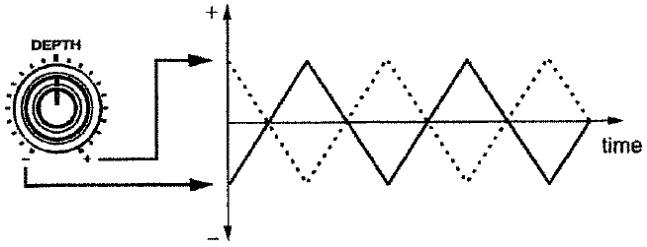
FILTER: Fixe l'amplitude de l'effet LFO 2 sur le filtre (brillance). Cela produit un effet **wah-wah**.

AMP (amplificateur) : fixe l'amplitude de l'effet LF02 sur l'amplificateur (volume) Cela produit un **tremolo**.

3.6.8.2 Réglage de l'amplitude de modulation (Depth)

Tournez **DEPTH** pour régler l'amplitude de l'effet Fixe l'amplitude de l'effet LFO 2 sur la cible actuellement sélectionnée par Depth Select (FITCH. FilTER, ou AMP) T oumer Je bouton sur la droite du centre produira un effet plus grand Tourner le bouton sur la gauche inversera

la forme d'onde du LFO 2 et produira un effet plus grand Avec un réglage au centre, Je LFO 2 n'affectera pas le son



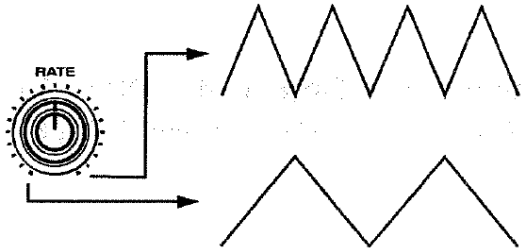
Astuces d'utilisation

En montant OSC COMMON **LFO 1 DEPTH**, en sélectionnant FilTER pour LFO 2 **DEPTH SELECT**] et en poussant le levier de modulation loin de vous, vous pouvez **modifier la hauteur et la brillance à différentes vitesses**.

3.6.8.3 Réglage de la vitesse de modulation (Rate)

Tournez **RATE** pour régler la vitesse de modulation du LFO 2 Tourner le bouton vers la droite produit une nodulation plus rapide.

Le réglage Rate est commun à PITCH, FILTER, et AMP. Il ne peut y avoir de réglage indépendant.



3.6.9 Emploi d'une pédale pour modifier votre jeu (Control Pedal)

La pédale de contrôle (Control Pedal) vous permet d'ajuster le volume ou de piloter des paramètres habituellement gérés par les curseurs/boutons de la façade Vous devrez connecter une pédale d'expression à la prise Control Pedal.

La fonction de la pédale de contrôle peut être réglée indépendamment pour chaque performance.

OFF: aucun changement ne se produira

MODULATION: CCO1 le même changement se produira que lorsque vous déplacez le levier de modulation.

PANPOT: CC10: le panoramique sera modifié.

EXPRESSION: CC11 : le ume sera ajusté.

LFO1 RATE, LFO1 FADE - AMP LF02 DEPTH, RIBBON UP, RIBBON DOWN: vous pouvez sélectionner un curseur/bouton depuis la façade (à l'exception de VOLUME et

TEMPO) et utilisez les mouvements du pied pour modifier le paramètre correspondant RIBBON UP et RIBBON DOWN produisent les mêmes changements que la commande tactile (UP correspond à un déplacement du centre vers la droite et DOWN vers la gauche)

Nota : **CC**= numéro de changement de commande (p.107).

Parties sur lesquelles la pédale de contrôle agira

Les parties sur lesquelles la pédale de contrôle agira dépendront du mode de clavier de la fonction sélectionnée.

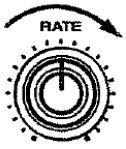
- **Single, Split**; l'effet s'appliquera au patch de la partie sélectionnée par Panel Select.
- **Dual** (quand MODULATION, P ANPOT, EXPRESSION, RIBBON UP, ou RIBBON DOWN est sélectionné); quel que soit Panel Select, l'effet s'applique aux patches des deux parties
- **Dual (pour les autres sélections)**; l'effet s'appliquera au patch de la partie sélectionnée par Panel Select

3.6.9.1 Réglages de pédale

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **PFM COMMON** (**1**). L'indicateur PFM COMMON s'allume
- 2. Pressez **PFM COMMON** pour accéder à la page Contro) Pedal Assign.

- 3. Utilisez **DOWN** / **UP** pour sélectionner la fonction désirée.

Pour sélectionner un curseur /bouton de la façade (LFO 1 RATE-AMP LF02 DEPTH), vous pouvez simplement déplacer le curseur/bouton désiré et sa fonction sera sélectionnée. Pour sélectionner la commande tactile (RIBBON UP, RIBBON DOWN), pressez le côté droit ou le côté gauche de la commande tactile



- 4. Pour terminer le réglage, pressez **EXIT**. L'affichage précédent réapparaît. Cela termine l'assignation de la fonction de la pédale de contrôle.

Nota : Avec cette page de réglage affichée, les paramètres ne sont pas édités si vous déplacez les curseurs/boutons.

3.6.10 Maintien du son (Hold Pedal)

Quand une pédale commutateur est connectée en prise Hold Pedal, les notes jouées seront maintenues tant que vous presserez cette pédale Le son des touches nouvellement

enfoncées s'ajoutera aux notes déjà en cours C'est la même fonction que la pédale forte d'un piano

Parties auxquelles s'appliquera l'effet de sustain

Les parties sur lesquelles l'effet de sustain s'appliquera dépendront du mode de davier de la fonction sélectionnée :

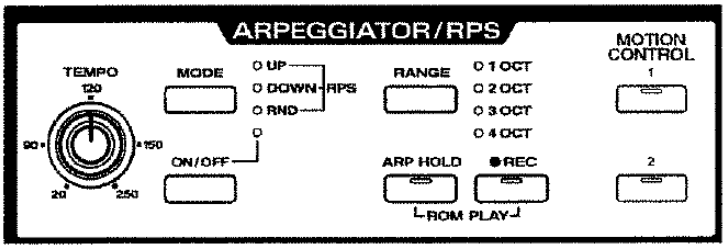
- **Single, Split**; l'effet s'appliquera au patch de la partie sélectionnée par Panel Select.
- **Dual**: Quel que soit Panel Select, l'effet s'appliquera aux patches des deux parties.

3.7 Jeu d'arpèges et motifs originaux (arpégiateur/RPS)

L'arpégiateur et la fonction RPS peuvent servir à produire une reproduction automatisée depuis le clavier.

3.7.1 Jeu d'arpèges (Arpeggiator)

L'arpégiateur (UP, DOWN, UP & DOWN, RANDOM) vous permet de jouer des arpèges (accords brisés) en tenant simplement un accord plaqué.
Nota : Les données d'arpège seront transmises par la MIDI OUT



Parties qui seront arpégées

Les parties qui seront arpégés dépendront du mode de clavier.

- **Single**: la partie sélectionnée par Panel Select peut être arpégiée

- **Dual**; le son de seulement Upper/Lower, de seulement Upper, ou à la fois de Lower et Upper peut être arpégés. Pour des détails, référez-vous à "Sélection de la partie pour des arpèges en mode Dual (destination d'arpèges) (p 76)

- **Split**: Seule la partie Lower sera arpégée. En réglant **Oscillator Shift** sur une valeur positive(+), vous pouvez faire jouer l'arpège avec des notes plus aiguës que la zone de davier Lower

3.7.1.1 Réglages d'arpégiateur

Les réglages d'arpégiateur peuvent être faits indépendamment pour chaque performance

- **ON** / **OFF** Commute On/Off l'arpégiateur/RPS
  - **ON**, l'indicateur s'allume et le clavier fait jouer des arpèges ou des motifs (patterns) originaux
  - **OFF**, l'indicateur est éteint et le clavier joue normalement.

- **MODE** Sélectionnez un des cinq modes suivants pour l'arpégiateur/RPS
  - **UP**: les touches jouées sont produites par ordre de hauteur en commençant par la plus basse
  - **DOWN**: les touches jouées sont produites par ordre de hauteur en commençant par la plus haute
  - **UP & DOWN**: les touches pressées sont produites par ordre de hauteur en commençant de la plus basse vers la plus haute et en revenant vers la plus basse Pour ce réglage, les indicateurs UP et DOWN sont tous les deux allumés

- **RND**: les touches pressées jouent en ordre aléatoire.
- **RPS**: vous pouvez faire jouer des motifs (patterns) originaux en pressant simplement une seule touche Pour ce réglage, les indicateurs UP, DOWN, et RND sont allumés.

Le réglage Mode peut être changé même quand Arpegiator/RPS est sur off.

- **RANGE** Sélectionnez une des quatre tessitures suivantes pour produire l'arpège
  - **1 OCT** : l'arpège jouera sur une octave (uniquement les touches telles que vous les avez pressées)
  - **2 OCT** : l'arpège se déroulera sur deux octaves.
  - **3 OCT** : l'arpège se déroulera sur trois octaves
  - **4 0CT** : l'arpège se déroulera sur quatre octaves.

  Nota :
  - Quand Mode est réglé sur RPS, le réglage Range n'a pas d'effet.
  - Le réglage Range peut être changé même quand Arpegiator /RPS est sur off

- **ARP HOLD** Commute on/ off la fonction de maintien (Hold) pour l'arpégiateur/RPS Quand Hold est sur on, l'indicateur est allumé et l'arpège ou le motif (pattern) RPS continue à jouer même si vous relâchez les touches du clavier. Si vous jouez un autre accord ou touche alors que l'arpège ou le pattern RPS est ainsi tenu, l'arpège ou le pattern change.
  Pour stopper l'arpège ou le pattern, pressez [ARP HOlD] pour désactiver Hold. Quand Hold est off, l'arpège ou le pattern ne joue que lorsque vous gardez les touches enfoncées Vous pouvez également utiliser la pédale Hold (p 74) pour maintenir l'arpège.

  Nota : Si vous avez sélectionné RPS comme mode, vous pouvez presser la touche C2 (**RPS STOP**) pour stopper les patterns sans désactiver Hold.

- **TEMPO** Fixe le tempo de l'arpège/RPS et de Motion Contrai (p 81). Tourner Je bouton vers la droite accélère le tempo.

  Nota : Il est aussi possible de synchroniser le tempo sur des messages MIDI d'horloge transmis par un séquenceur, etc. Pour des détails, référez-vous à "MIDI Sync" (p 90) et "Synchronisation d'arpèges, de patterns et Motion" (p 95)

3.7.1.2 Changement de la cadence de l'arpège (Arp Beat Pattern)

Ce réglage détermine la cadence de l'arpège. L'emplacement des accents et les longueurs de note de l'arpège changeront, modiant la cadence (rythme).

Cette cadence peut être réglée indépendamment pour chaque performance.

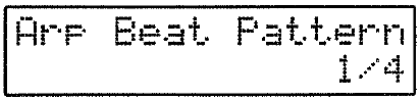
Types de cadences (**Beat Pattern**)
- 1/4,
- 1/6,
- 1/8,
- 1/12,
- 1/16,
- 1/32,
- PORTA-A1-11,
- PORTA-A1-15,
- SEQUENCE-A1-7,

- SEQUENCE-B1-5,
- SEQUENCE-Cl-2,
- SEQUENCE-Dl-8,
- ECHO1-3,
- MUTE1-16,
- STRUMMING1-8,
- REFRAIN1-2,
- PERCUSSION1-4,
- WAIKING BASS,
- HARP,
- RAN DOM

Nota : Si vous avez sélectionné RPS comme Mode, le réglage Beat Pattern n'a pas d'effet

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **PFM COMMON** (**1**). L'indicateur PFM COMMON s'allume

- 2. Pressez **PFM COMMON** plusieurs fois pour accéder à la page de réglage Beat Pattern.



- 3. Utilisez **DOWN** / **UP** pour fixer la valeur.

- 4. Quand vous avez fini les réglages, pressez **EXIT**. L'affichage précédent réapparaît

Le réglage Beat Pattern a maintenant été fait.

3.7.1.3 Sélection de la partie à arpégier mode Dual (Arpeggio Dest)

Quand le mode de clavier est Dual, vous pouvez sélectionner une des deux méthodes par lesquelles les parties upper ou lower seront arpégées. La destination de l'arpège peut être réglée indépendamment pour chaque performance.

LOWER & UPPER: les arpèges seront joués avec les sons superposés des parties upper et lower

- **LOWER**: les arpèges ne seront joués qu'avec la partie lower. Par exemple, cela vous permet de jouer des accords en partie upper et des arpèges en partie lower.

- **UPPER**: les arpèges ne seront joués qu'en partie upper.

Nota : Le réglage Arpeggio Depth est valide quand Up, Down Up&Down ou Random est sélectionné comme mode Quand RPS est sélectionné, les parties upper et lower jouent toutes les deux le motif.

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **PFM**. L'indicateur PFM COMMON s'allume.

- 2. Pressez **PFM COMMON** plusieurs fois pour accéder à la page de réglage Arpeggio Depth.

- 3. Utilisez **DOWN** / **UP** pour régler la valeur.
- 4. Lorsque vous avez fini les réglages, pressez **EXIT** l'affichage précédent réapparaîtra.

Le réglage de destination d'arpège a maintenant été fait

Technique pour simultanément jouer des accords et des arpèges en mode Dual

Si vous réglez Arpeggio Depth sur LOWER ou si vous jouez simultanément des accords et des arpèges, il ne sera normalement possible que de produire des accords d'un maximum de quatre notes Toutefois, si vous réglez l'assignation de voix (Voice Assign, p85) sur 2-6, deux voix seront assignées à l'arpège (lower) et 6 à l'accord (upper) vous permettant de jouer des accords atteignant 6 notes.

3.7.2 Jeu de motifs (patterns) avec un doigt (RPS)

La RPS (Realtime Phrase Sequence ou séquence de phrases en temps réel) est une fonction qui vous permet d'assigner différents motifs (patterns) musicaux à chacune des touches du clavier, et de le déclencher avec un juste un doigt Chacune des 48 touches du clavier â l'exception de la touche C2 (arrêt de RPS) peut être associée à un pattern original que vous enregistrez et à tout moment vous pourrez faire jouer ce pattern avec un seul doigt

Nota : Les données de patterns RPS seront transmises par la prise MIDI OUT

Parties qui joueront les patterns

Les parties qui joueront les patterns dépendront du mode de clavier.

- **Single**: la partie sélectionnée par Panel Select jouera le pattern.
- **Dual**: les sons des parties upper et lower se superposeront et joueront le pattern.
- **Split**: seule la partie lower jouera le pattern

Précautions pour le jeu de pattern en mode Split

En mode Split, seule l'aire de clavier lower peut reproduire les patterns Cela signifie que lorsque vous jouez des patterns en mode Split, les patterns que vous désirez utiliser doivent être assignés aux touches de J'aire lower ("Copie d'un pattern" (p 80)).

Aussi, quand vous jouez de pattern en mode Split, vous devez faire les réglages d'assignation de voix (Voice Assign, p.85) pour que le nombre de voix assignées à la partie lower soit plus grand que le nombre de notes qui sont produites simultanément dans le pattern. Si le nombre de voix assignées à lower est inférieur au nombre de notes à jouer simultanément dans le pattern, le pattern ne pourra pas être reproduit correctement.

3.7.2.1 Réglage de l'instant de changement de pattern (Pattern Trigger Quantize)

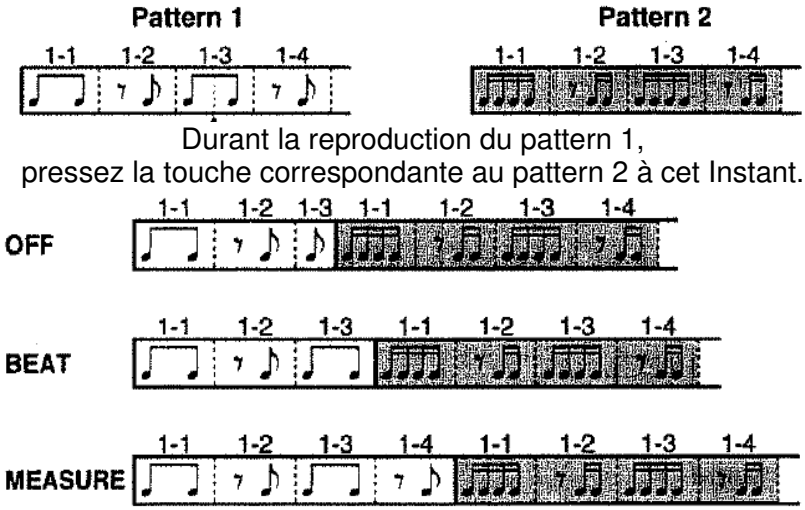
Si durant la reproduction d'un pattern, vous pressez une autre touche, le pattern associé à la touche dernièrement pressée sera sélectionné. Le réglage Pattern Trigger Quantize (**Pattern Trig Qtz**) détermine l'instant auquel le nouveau pattern sera sélectionné

Pattern Trigger Quantize est commun à la totalité du JP8000.

- **OFF**: les patterns changeront au moment où une touche sera pressée.

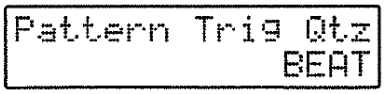
- **BEAT**: les patterns changeront au début du temps qui suit immédiatement l'instant où la touche est pressée

- **MEASURE**: les patterns changeront au début de la mesure suivant immédiatement l'enfoncement de la touche


Pattern 1
Pattern 2
1-1 1-2 1-3 1-4
1-1 1-2 1-3 1-4
Durant la reproduction du pattern 1,
pressez la touche correspondante au pattern 2 à cet Instant.
OFF
1-1 1-2 1-3 1-1 1-2 1-3 1-4
BEAT
1-1 1-2 1-3 1-1 1-2 1-3 1-4
MEASURE
1-1 1-2 1-3 1-4 1-1 1-2 1-3 1-4

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **SETUP** (**6**). L'indicateur SETUP s'allume

- 2. Pressez **SETUP** plusieurs fois pour accéder à la page de réglage de pattern Trigger Quantize.



- 3. Utilisez **DOWN** / **UP** pour régler la valeur.

- 4. pressez **EXIT** pour terminer. L'affichage précédent réapparaît

Cela termine le réglage de Pattern Trigger Quantize

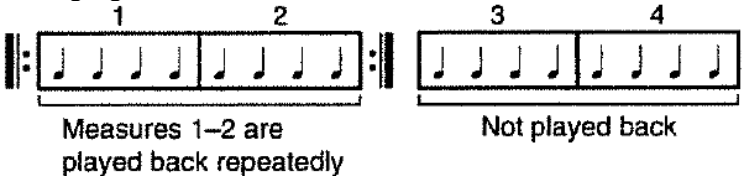
3.7.2.2 Réglages pour l'enregistrement

Quand vous enregistrez un pattern, vous devez régler des paramètres relatifs à l'enregistrement durant l'attente d'enregistrement (REC clignotant) ou durant l'emegishement (REC allumé). Pressez **LOOP LENGTH - METRONOME** (**1** à **4**) pour sélectionner le paramètre et utilisez **DOWN** / **UP** pour régler la valeur

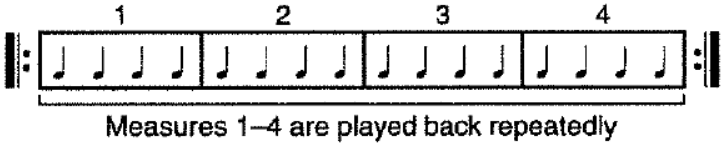
LOOP LENGTH 1-4 (mesures)

Détermine le nombre de mesures présentes dans le pattern pour l'enregistrement/ reproduction Le pattern sera reproduit/enregistré répétitivernent depuis la première mesure et durant le nombre de mesures spécifié :

- Loop Length: réglages de **2 mesures**



- Loop Length: réglages de **4 mesures**

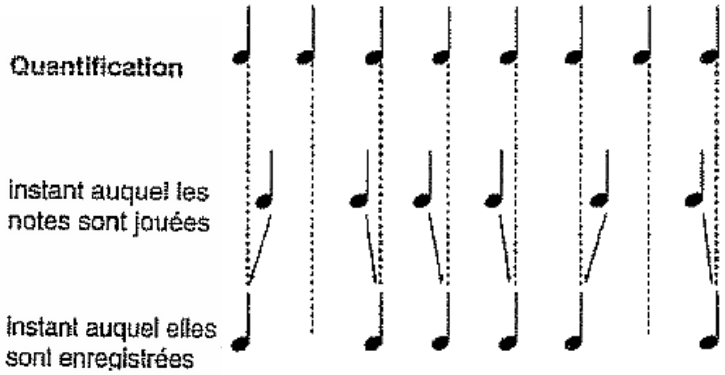


Nota : Même si vous raccourcissez la longueur de boucle (Loop Length), les données des mesures non reproduites ne disparaissent pas. Si vous rallongez ensuite la boucle (valeur de Loop Length), les données d'origine seront toujours présentes.

QUANTIZE (Quantification d'entrée)

La quantification d'entrée est une fonction qui recadre l'instant de jeu des notes déclenchées par le clavier, les déplaçant sur des intervalles précis avant qu'elles soient enregistrées. Si vous utilisez cette quantification, votre enregistrement sera rythmiquement carré, même si votre mise en place est légèrement incertaine :

- **OFF** pas de quantification. Les notes seront enregistrées telles que vous les jouez
- les notes seront alignées sur la double croche de triolet la plus proche
- les notes seront alignées sur la double croche la plus proche
- les notes seront alignées sur la croche de triolet la plus proche.
- les notes seront alignées sur la croche la plus proche
- les notes seront alignées sur la noire de triolet la plus proche
- les notes seront alignées sur la noire la plus proche

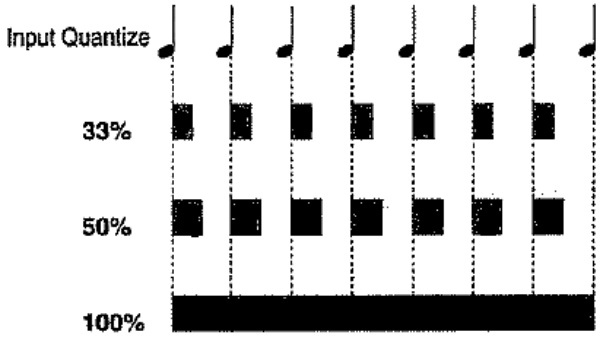


GATE TIME (Rapport de durée des notes)

Cela fixe la longueur des notes enregistrées, par rapport au réglage Input Quantize. Cela force les notes à avoir une longueur uniforme quelle que soit la façon dont elles sont jouées, et est utile lorsque vous désirez enregistrer des phrases qui doivent semble!' mécaniques

Nota : Si **Input Quantize** est sur **OFF**, le réglage Gate Time est ignoré et les notes seront enregistrées avec la longueur durant laquelle vous les jouez.

- **REAL** les notes seront produites avec la longueur voulue par votre jeu
- **STACCATO** les notes seront enregistrées avec une durée courte (staccato ou piqué)
- **33%** : les notes seront enregistrées avec une longueur égale à 33% du réglage Input Quantize
- **50%** : les notes seront enregistrées avec une longueur égale à 50% du réglage Input Quantize
- **66%** : les notes seront enregistrées avec une longueur égale à 66% du réglage Input Quantize
- **100%** : les notes seront enregistrées avec une longueur égale à 100% du réglage Input Quantize.



METRONOME

Sélectionne le type du son de métronome et son volume :

- **Type1** : VOLUME 4-1: un son de **métronome électronique** sera entendu
- **OFF**: le métronome sera muet.
- **Type2**: VOLUME 1-4; un son de **pulsation** sera entendu

3.7.2.3 Enregistrement d'un pattern

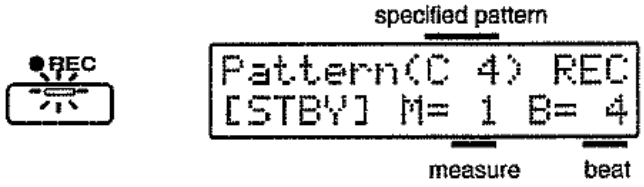
L'enregistrement d'un pattern se fera à l'aide d'une méthode **enregistrement en boucle successives**, par lequel un pattern d'une longueur fixe sera reproduit répétitivement tandis que vous ajouterez à chaque passage de nouvelles notes à celles préalablement enregistrées.

Nota : N'éteignez pas l'appareil durant l'enregistrement de pattern. Les données de pattern ou de déplacement de commande (Motion), y compris les données préalablement enregistrées seraient perdues.

- 1. Pressez **ON** / **OFF** pour activer l'arpégiateur/RPS.

- 2, Pressez **MODE** pour sélectionner RPS.

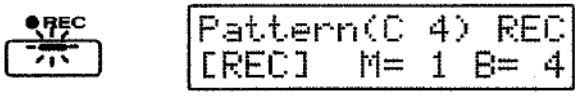
- 3. Tenez enfoncé **REC**, et pressez la touche poux· laquelle vous désirez enregistrer un pattern. L'indicateur clignote et vous passez en mode d'attente d'enregistrement. Le clavier sera en mode de jeu normal.



- 4. Pressez **LOOP LENGHT-METRONOME** (**1** à **4**) to pour régler les paramètres d'enregistrement ("Réglages pour l'enregistrement", p.77). Après avoir fait les réglages, retournez au mode d'attente d'enregistrement en pressant un bouton **1** à **4** dont l'indicateur est allumé et en pressant **EXIT**.

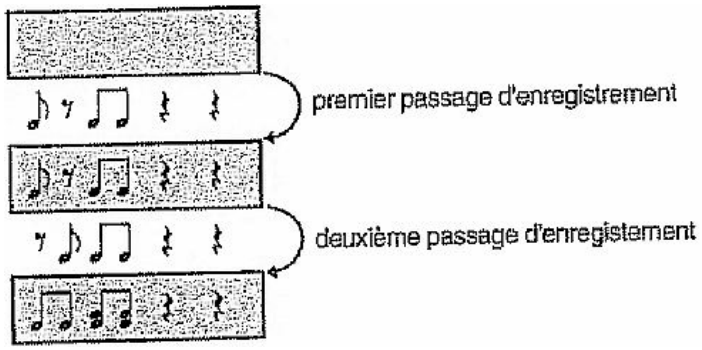
- 5. Utilisez **TEMPO** pour spécifier un tempo confortable pour l'enregistrement En mode d'attente d'enregistrement (quand REC clignote), votre jeu au davier n'est pas enregistré. Vous pouvez donc pratiquer pour vous essayer face au tempo. Si vous enregistrez un pattern alors que le mode de clavier est Split, toutes les touches utiliseront le son du patch lower.

- 6. Pressez **REC**. L'indicateur REC s'allume et l'enregistrement commence.



- 7. Ecoutez le métronome et enregistrez en mesure avec le décompte.

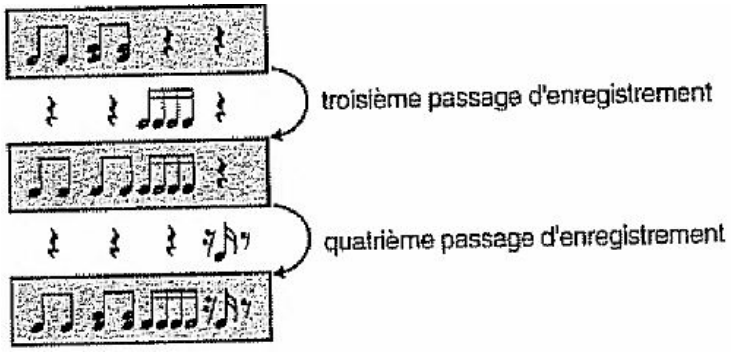
  Les notes jouées seront successivement superposées



  Jusqu'à 8 notes peuvent enregistrées en même temps

- 8. Durant l'enregistrement (quand REC est allumé}, vous pouvez également modifier les paramètres d'enregistrement

En modifiant la quantification d'entrée (**Input Quantize**) et/ ou **Gate Time**, vous pouvez enregistrer des notes d'une longueur différente.



Après avoir fait les réglages, vous pouvez retourner à l'affichage d'enregistrement en pressant un bouton **1** à **4** dont l'indicateur est allumé ou en pressant **EXIT**

- 9. Pour stopper l'enregistrement, pressez REC ou **EXIT**. L'indicateur REC s'éteind

Le pattern a maintenant été enregistré.

3.7.2.4 Effacement des notes indésirables

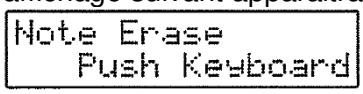
Durant l'enregistrement, vous pouvez effacer des notes indésirables pour corriger votre pattern. Utilisez le clavier pour spécifier la note et la durée que vous désirez effacer.

Nota :

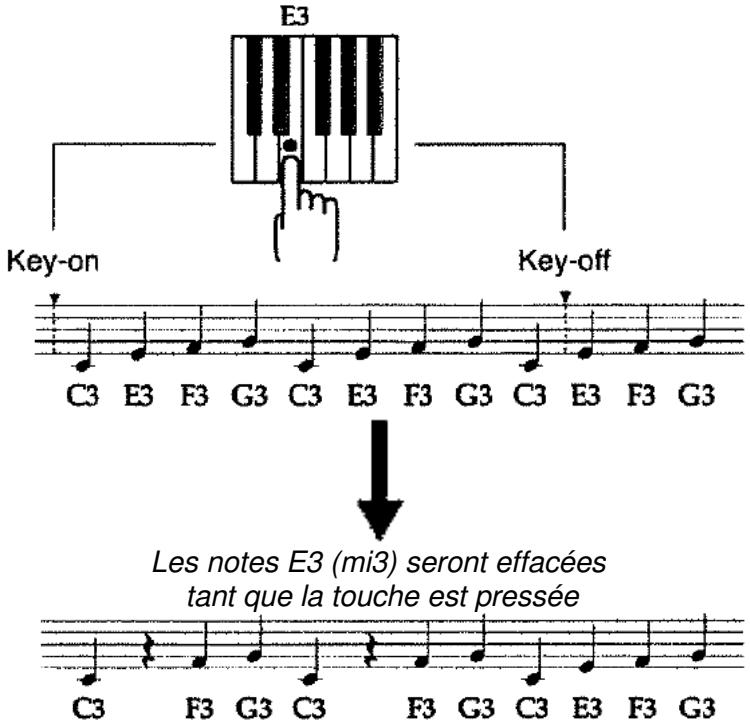
- N'éteignez pas l'appareil durant la procédure d'effacement de pattern Les données de pattern ou de déplacement de commande (y compris les données préalablement enregistrées) pourraient être perdues.
- Il n'est pas possible d'effacer des notes indésirables durant l'attente d'enregistrement

- 1. Passez en mode d'enregistrement avec le pattern que vous désirez corriger (p.78).

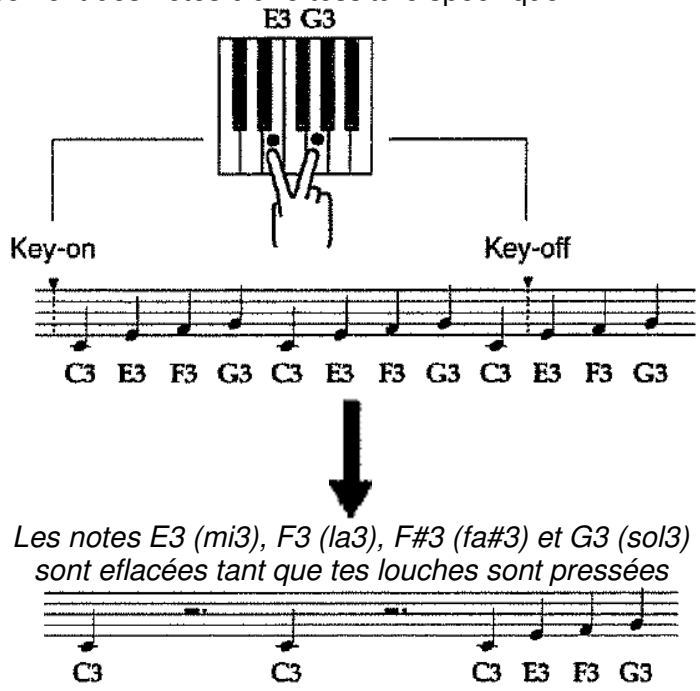
- 2. Pressez **ERASE** (**5**). L'affichage suivant apparaitra



- 3. Effacez les notes indésirables.
- Si vous désirez n'effacer qu'une note spécifique, pressez la touche qui lui correspond. Les notes produites par cette touche seront effacées tant que vous continuerez à tenir enfoncée la touche Si vous désirez effacer une tessiture spécifique de note, pressez les touches cernant de part et d'autre cette tessiture Les notes comprises entre ces deux touches seront effacées tant que vous garderez enfoncées ces touches
    - Effacement des notes correspondantes à une seule touche


E3
Key-on
Key-off
C3 E3 F3 G3 C3 E3 F3 G3 C3 E3 F3 G3
Les notes E3 (mi3) seront effacées
tant que la touche est pressée
C3 F3 G3 C3 F3 G3 C3 E3 F3 G3

- Effacement des notes d'une tessiture spécifique


E3 G3
Key-on
Key-off
C3 E3 F3 G3 C3 E3 F3 G3 C3 E3 F3 G3
Les notes E3 (mi3), F3 (la3), F#3 (fa#3) et G3 (sol3)
sont eflacées tant que tes louches sont pressées
C3 C3 C3 E3 F3 G3

- 4. Pour reprendre l'enregistrement, pressez **ERASE** ou **EXIT**. Vous retournerez en mode d'enregistrement.

- 5. Pour terminer l'enregistrement, pressez **REC** ou **EXIT**. L'indicateur REC s'éteint et l'enregistrement se termine.

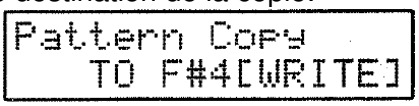
3.7.2.5 Copie d'un pattern

Vous pouvez copier un pattern associé à une touche en direction d'une autre touche.

Nota : N'éteignez pas l'appareil durant la procédure de copie de pattern. Les données de pattern ou de déplacement (Motion), y compris les données préalablement enregistrées pourraient être perdues

- 1. Pressez **ON** / **OFF** pour activer l'arpégiateur/RPS.
- 2. Pressez **MODE** plusieurs fois pour sélectionner RPS.
- 3. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **INIT** / **UTIL** (**7**). L'indicateur INIT/UTIL s'allume
- 4. Pressez **INIT** / **UTIL** pour accéder à la page de réglage de la copie de pattern (Pattern Copy).

- 5. Pressez la touche correspondante au pattern que vous allez copier et pressez **WRITE**.
- 6. Pressez la touche de destination de la copie.



Nota : Le pattern copié remplacera le pattern actuellement associé à la touche de destination de la copie.

Pour annuler la procédure de copie, pressez **EXIT**.

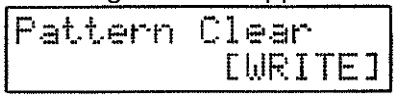
- 7. Pressez **WRITE**. L'afficheur indique "Completed". La copie de pattern est effectuée.
- 8. Pour terminer la procédure, pressez **EXIT**.

3.7.2.6 Effacement d'un pattern

Si vous accomplissez la procédure suivante, un pattern que vous avez créé seraz effacé. Si vous désirez conserver les données de ce pattern, copiez-les dans une autre touche ou utilisez la procédure de transfert des données (Bulk Dump, p.97) pour sauvegarder les données dans un séquenceur avant de les effacer.

Nota : N'éteignez pas l'appareil durant la procédure d'effacement de pattern. Les données de pattern ou de déplacement (Motion), y compris les données préalablement enregistrées pourraient être perdues.

- 1. Passez en attente d'enregistrement en en mode d'enregistrement pour le pattern que vous désirez effacer (p.78).
- 2. Pressez **CLEAR** (**6**). L'affichage suivant apparaît.



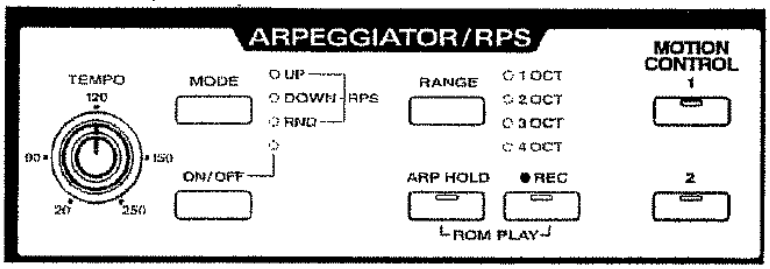
Pour annuler la procédure d'effacement sans effacer le pattern, pressez **CLEAR** ou **EXIT**

- 3. Pressez **WRITE**, l'afficheur indique "Completed," et l'affichage précédent réapparaît.

- 4. Pour terminer l'enregistrement, pressez **EXIT**. L'indicateur REC s'éteint et l'enregistrement se terminera.

3.8 Enregistrement des mouvements de curseurs/boutons (Motion Control)

Le JP-8000 peut enregistrer des mouvements de curseurs/boutons jusqu'à 8 mesures durant, et les faire reproduire. En faisant reproduire les mouvements enregistrés de curseurs/boutons {motions) en mesure avec votre musique, vous pouvez obtenir toute une variété de changements de tonalité pour votre jeu Cette fonction est appelée Motion Control (commande de mouvements).



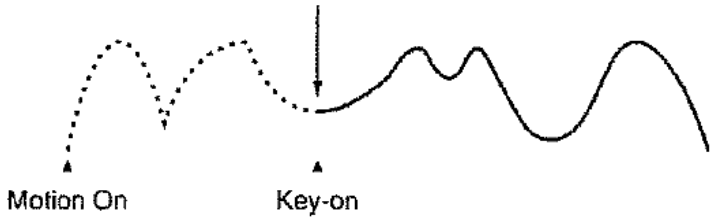
3.8.1 Reproduction d'un mouvement

Les mouvements (Motions) vous permettent d'appliquer des changements de sonorité complexes lors de la reproduction d'arpèges ou de motifs (patterns), ou durant votre jeu normal au clavier, Ils s'appliquent à la partie sélectionnée par Panel Select Les mouvements peuvent être reproduits des deux façons suivantes.

Reproduction d'un mouvement pour modifier le son pendant que vous continuez à jouer

Si vous désirez faire reproduire un mouvement pour modifier Je son pendant que vous continuez à jouer, pressez [1] / [2] à l'instant désiré tout en continuant à jouer, et le mouvement sera reproduit. Le son commencera à changer à l'instant où le mouvement sera reproduit.

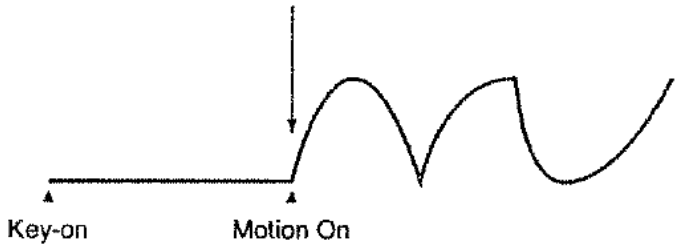
*Le son commence à changer quand vous pressez **Motion 1** à **2***



Reproduction d'un mouvement pour modifier le son au début de votre jeu

Si vous désirez faire reproduire un mouvement de commande pour modifier le son dès le début de votre jeu, pressez d'abord Motion Control [1]/[2J pour lancer la reproduction du mouvement puis pressez une touche pour jouer sur le clavier ou faire reproduire un pattern Vous pouvez également faire des réglages pour que le mouvement commence sa reproduction à l'instant où vous pressez une touche ("Reproduction d'un mouvement de commande depuis son début chaque fois qu'une touche est pressée (Motion Restait)" p 82)

Le son est modifié par le mouvement quand vous jouez une touche



Avec les deux méthodes, vous pouvez stopper le mouvement de commande en pressant le bouton Motion sélectionné afin d'éteindre son indicateur.

Quand un mouvement est stoppé en cours, le son ne revient pas aux réglages d'origine du patch mais continue à être reproduit tel qu'à la fin du mouvement de commande. Si vous désirez retrouver le son d'origine du patch, resélectionnez le patch.

Nota :

- Les données du mouvement seront transmises par la prise MIDI OUT
- Si Motion Control est utilisé avec la commande tactile ou la dynamique, les changements de valeur de tout paramètre sollicité conjointement s'additionneront

3.8.1.1 Déplacement des curseurs/boutons durant la reproduction de Motions

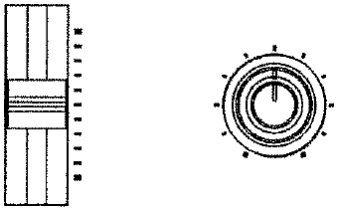
Vous pouvez également déplacer le curseur ou bouton pour encore plus de changement de tonalité, tandis qu'est reproduit un mouvement de commande.

Si vous déplacez un curseur /bouton dont le mouvement est lui-même enregistré dans la mémoire Motion reproduite, le mouvement du curseur/bouton aura priorité et le changement de son commandé par Motion sera remplacé par le changement effectué directement sur le curseur/ bouton, Si vous arrêtez alors de déplacer le curseur/bouton, le son reviendra au changement demandé par Motion lorsque cette mémoire de changement de commande reviendra à son début.

Si vous déplacez un curseur /bouton dont aucun mouvement n'est enregistré en Motion, le son changera de façon normale

Nota : Alternance entre Motion et mouvement de curseur/bouton

Les curseurs/boutons du JP-8000 ont 11 points de réglage. Quand un curseur/bouton est déplacé au delà d'un de ces points, la commande de ce paramètre par la mémoire Motion laisse la place au mouvement du curseur/ bouton



3.8.1.2 Reproduction d'un mouvement depuis le début chaque fois qu'une touche est pressée (Motion Restart)

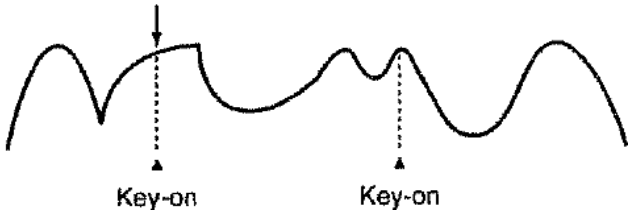
Ce réglage vous permet de spécifier si un mouvement sera reproduit depuis son début chaque fois qu'une touche est enfoncée.

Cette fonction **Motion Restart** peut être réglée indépendamment pour chaque performance.

- **OFF**: le mouvement continuera sa reproduction même si vous pressez à nouveau une touche.
- **ON**: si une touche est pressée après que toutes les touches aient été relâchées, Je mouvement reprendra depuis son début

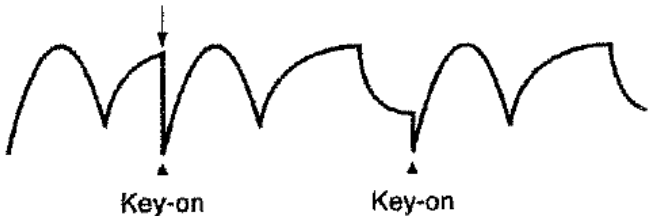
Motion Restart OFF

Le mouvement continue de jouer même si une nouvelle touche est enfoncée



Motion Restart ON

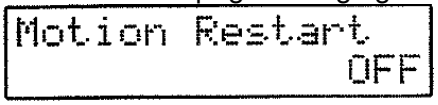
Le mouvement reprend sa reproduction depuis son début chaque fois qu'une touche est pressée



Cela signifie que lorsque vous enregistrez un mouvement (Motion) pendant qu'un pattern est reproduit, le pattern et le mouvement commenceront simultanément leur reproduction quand vous presserez la touche correspondante au pattern si Motion Restart est activé. C'est une façon pratique de vous assurer la bonne synchronisation de départ du pattern et du mouvement.

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **SETUP** (**6**), l'indicateur SETUP s'allume

- 2. Pressez **SETUP** pour accéder à la page de réglage Motion Restart.



- 3. Utilisez **DOWN** / **UP** pour fixer la valeur.

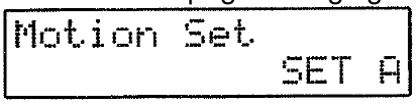
- 4. Pour terminer la procédure, pressez **EXIT**. L'affichage précédent réapparaît. Le réglage Motion Restart a maintenant été fait

3.8.1.3 Changement de mouvements

Le JP-SOOO a 2 mémoires de mouvement (**SET A** / **SET B**), avec deux mouvements dans chacune des mémoires. Ici, vous pouvez sélectionner la mémoire de mouvement (**A** ou **B**) qui sera assignée aux boutons de façade.

Les mémoires de mouvement sont communes à la totalité du JP-8000 .

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **SETUP** (**6**). L'indicateur SETUP s'allume.
- 2. Pressez **SETUP** pour accéder à la page de réglage Motion Set.



- 3. Utilisez **DOWN** / **UP** pour sélectionner la mémoire.
- 4. Pour terminer la procédure, pressez **EXIT**. l'affichage précédent réapparaît

Le réglage Motion Set a maintenant été sélectionné.

3.8.2 Enregistrement d'un mouvement

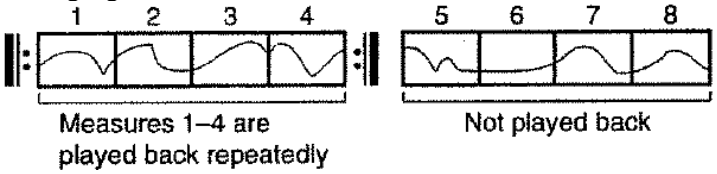
3.8.2.1 Réglages pour l'enregistrement

Avant d'enregistrer un mouvement, vous devez régler les paramètres relatifs à l'enregistrement durant la phase d'attente d'enregistrement (REC clignotant).
Pressez **LOOP LENGTH** ou **METRONOME** (**1** à **4**) pour sélectionner le paramètre et utilisez **DOWN** / **UP** pour fixer la valeur.

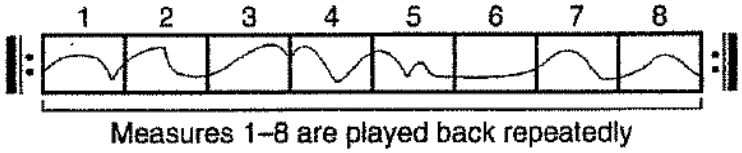
LOOP LENGTH 1 à **8** (mesures)

Détermine le nombre de mesures durant lesquelles sera enregistré/reproduit le mouvement de commande Le mouvement sera reproduit/ enregistré répétitivement depuis la première mesure pour le nombre de mesures spécifié.

- Loop Length : réglage de **4 mesures**



- Loop Length : réglage de **8 mesures**



Nota : Même si vous raccourcissez la valeur de la boucle (Loop Length), les données des mesures non reproduites ne disparaîtront pas Si vous rallongez cette boucle (Loop Length), les données d'origine seront toujours reproduites

METRONOME

Cela détermine le type du son de métronome et son volume.

- **Type1**: VOLUME 4-1: un son de métronome électronique sera entendu.
- **OFF**: le métronome sera muet
- **Type2**: VOLUME 1-4: un son de pulsation sera entendu.

3.8.2.2 Enregistrement d'un mouvement

L'enregistrement d'un mouvement vous permet de "superposer" le mouvement de deux curseurs/boutons ou plus Comme l'enregistrement se fait répétitivement sur les mesures qui ont été spécifiées par Loop Length, vous pouvez aisément superposer les mouvements de deux curseurs ou boutons ou plus en les manoeuvrant tour à tour Toutefois, déplacer un bouton/ curseur dont le mouvement a déjà été préalablement enregistré entraînera le remplacement du mouvement précédemment enregistré pour ce bouton L'enregistrement commencera quand vous déplacerez un curseur/bouton et s'arrêtera automatiquement à la fin de la dernière mesure

Nota : N'éteignez pas l'appareil durant l'enregistrement d'un mouvement. Les données de pattern ou de déplacement (motion), y compris les données préalablement enregistrées pourraient être perdues.

Paramètres dont les mouvements peuvent être enregistrés

Les mouvements des curseurs/boutons autres que VOLUME et TEMPO peuvent être ainsi enregistrés :

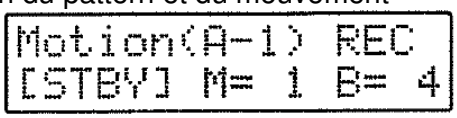
- 1. Reproduisez un arpège ou un pattern.
  Si vous activez **ARP HOLD**, l'arpège ou le pattern continuera à jouer même si vous relâchez les touches du clavier.
  Si vous enregistrez le mouvement durant votre jeu conventionnel au clavier, jouez comme vous le voulez.

- 2. Utilisez **TEMPO** pour fixer un tempo confortable à l'enregistrement.

- 3. Tenez enfoncé **REC** et pressez le bouton (1) / (2) dans lequel le mouvement sera enregistré.

  Les indicateurs des boutons REC et Motion clignoteront et vous passerez en mode d'attente d'enregistrement

  Nota : Si vous activez Motion Restart (p.82) avant d'enregistrer, quand vous enregistrez un mouvement tout en faisant reproduire un pattern, le pattern et le mouvement commenceront simultanément leur reproduction quand vous presserez la touche correspondante au pattern C'est une façon pratique de vous assurer une bonne synchronisation du pattern et du mouvement



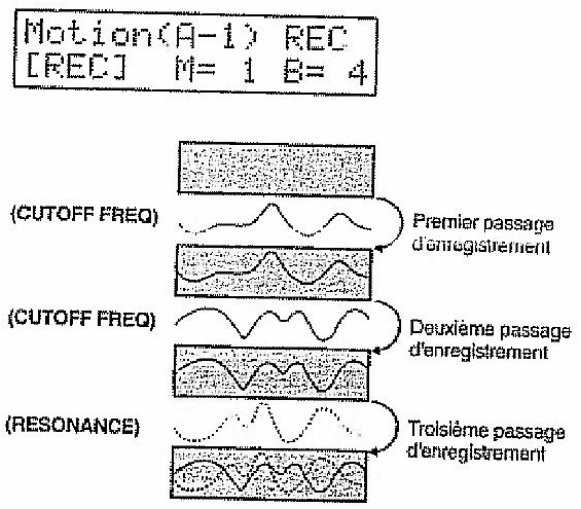
- 4. Pressez **LOOP LENGTH** et **METRONOME 1** à **4** pour régler les paramètres d'enregistrement ("Réglages pour l'enregistrement"). Après avoir fait les réglages,

retournez à l'attente d'enregistrement en pressant le bouton [**1**] ou [**4**] dont l'indicateur est allumé ou en pressant **EXIT**.

- 5. L'enregistrement commencera quand vous déplacerez un curseur/bouton.

  Si vous déplacez un curseur/bouton qui a déjà été enregistré, les données préalablement enregistrées sur ce bouton seront effacées au fur et à mesure que le nouvel enregistrement prendra place.

  Les mouvements d'autres curseurs/boutons s'ajouteront par contre aux données existantes.



  Si à la fin du mouvement vous ramenez les curseurs/boutons à la même position que celle qu'ils avaient au début, le début et la fin du mouvement enregistré seront connectés sans à-coups lors de la reproduction de ce mouvement

  Nota : Lorsque vous enregistrez un mouvement, ne déplacez pas le curseur/bouton avant que la mémoire n'atteigne la première mesure du second cycle. Après que l'enregistrement ait commencé, si vous continuez à déplacer des curseurs jusqu'au début du second cycle, vous passerez en mode d'enregistrement et les données du premier cycle seront effacées pour laisser la place à celle du second.

- 6. Pour stopper l'enregistrement avant la fin du mouvement, pressez **REC** ou **EXIT**. L'indicateur REC s'éteint et l'enregistrement se termine.

- 7. Si vous continuez à enregistrer jusqu'à la fin de la dernière mesure, vous quitterez automatiquement l'enregistrement et retournerez à l'attente d'enregistrement. L'indicateur REC passera à un mode clignotant.

- 8. Répétez les étapes 5-7 pour enregistrer d'autres mouvements des curseurs/boutons.

- 9. Pressez **EXIT**. L'indicateur s'éteindra et l'enregistrement s'arrêtera. Cela termine l'enregistrement de mouvement

3.8.2.3 Effacement du mouvement d'un curseur ou d'un bouton

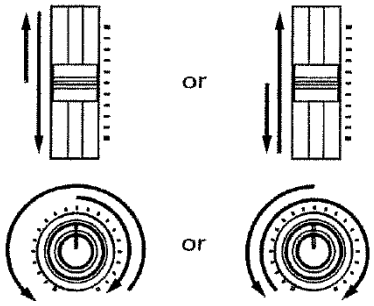
Un paramètre spécifique peut être effacé d'un mouvement enregistré Utilisez le bouton/ curseur correspondant pour spécifier le paramètre à effacer

Nota : N'éteignez pas l'appareil durant l'effacement d'un mouvement d'un curseur/bouton. Les données de pattern ou de déplacement (Motion), y compris les données préalablement enregistrées pourraient être perdues :

- 1. Passez en attente d'enregistrement pour le pattern que vous désirez modifier (p.83).

- 2. Pressez **ERASE** (**5**). L'affichage suivant apparaît

- 3. Pour le paramètre que vous désirez effacer, déplacez le curseur ou bouton correspondant sur la totalité de sa plage de déplacement.
  Quand le curseur /bouton est déplacé d'une extrémité à l'autre, ses données sont effacées



- 4. Pour reprendre l'enregistrement, pressez **ERASE** ou **EXIT**. Vous retournerez au mode d'attente d'enregistrement

- 5. Pour terminez l'enregistrement, pressez **EXIT**. l'indicateur REC s'éteint et l'enregistrement se termine.

3.8.2.4 Effacement d'un mouvement

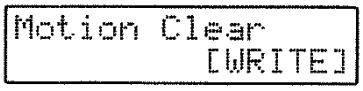
Nota :

- Si vous accomplissez la procédure suivante, tous les mouvements que vous aurez créés dans une mémoire Motion seront effacés. Si vous désirez conserver les données d'une mémoire Motion, utilisez la fonction Bulle Dump (p. 97) pour sauvegarder les données dans un séquenceur avant de les effacer.

- N'éteignez pas l'appareil durant la procédure d'effacement. Les données de pattern ou de déplacement (Motion), y compris les données préalablement enregistrées pourraient être perdues.

  - 1. Passez en mode d'attente d'enregistrement pour la mémoire Motion que vous désirez effacer (p.83)

  - 2. Pressez **CLEAR** (**6**). L'affichage suivant apparaîtra



Pour annuler la procédure d'effacement sans effacer la mémoire Motion, pressez EXIT.

- 3. Pressez **WRITE**. L'affichage indiquera "Completed," et l'affichage précédent réapparaît. Cela termine la procédure d'effacement de mémoire Motion.

- 4. Pour terminer l'enregistrement, pressez **EXIT**. L'indicateur REC s'éteint et l'enregistrement s'arrête

3.9 Réglages de performance/ système

En plus des paramètres édités directement par curseurs ou boutons, le JP-8000 vous permet de régler toute une autre variété d'autres paramètres Ces paramètres sont assignés à [PFM COMMON]-[SETUP] ([1]-[6]) sous l'afficheur et peuvent grossièrement être divisés en paramètres de performance réglables indépendamment pour chaque performance et paramètres de système communs à la totalité du JP-8000.

3.9.1 Faire les réglages de paramètres de performance/système

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **PFM COMMON-SETUP** (**1** à **6**). L'indicateur du bouton pressé s'allumera.

- 2. Pressez répétitivement le bouton pour lequel l'indicateur est allumé pour sélectionner le paramètre (référez-vous à l'étape suivante) dont vous désirez modifier les réglages.

- 3. Si vous avez sélectionné PFM PART ou EFFECTS (2 ou 8), pressez **LOWER** / **UPPER** pour sélectionner la partie dont vous désirez modifier les réglages.

- 4. Utilisez **DOWN** / **UP** pour modifier le réglage.

- 5. Quand vous avez fini les réglages, pressez **EXIT**. L'affichage précédent réapparaît.

3.9.2 Fonctions des paramètres de performance

En plus du mode de clavier (Key Mode), de la sélection de façade (Panel Select) et des réglages d'arpégiateur /RPS qui se font directement depuis la façade, les paramètres suivants peuvent également être réglés pour chaque performance.

3.9.2.1 Réglages pour la totalité de la performance (Performance Common).

3.9.2.1.1 PFM COMMON

Part Detune -50 - +50 : Quand Key Mode est sur Dual, Part Detune ajuste la différence de hauteur entre partie upper et partie lower, jusqu'à un maximum de + /-50 centièmes (1 / 4 ton)

- Des valeurs positives (+) augmentent la hauteur upper et baissent la hauteur lower
- Des réglages négatifs (-) ont l'effet opposé

Création d'un son plus spacieux (2)

Si vous sélectionnez le **même patch pour upper et l**ower et réglez **Detune sur approximativement 20**, **le son semblera plus spacieux**.

Output Assign (assignation de sortie) : Détermine comment les sons upper et lower seront produits par les prises de sortie et la prise pour écouteurs

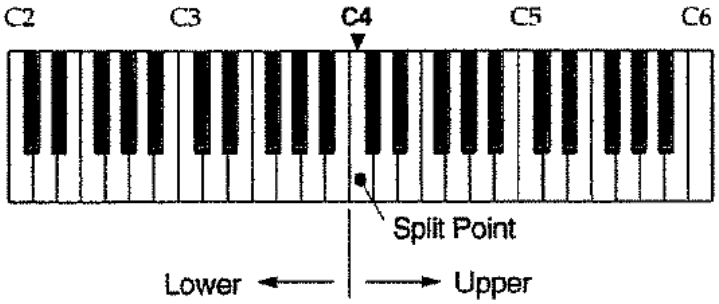
- MIX OUT : Les sons upper et lower seront produits à la fois par les sorties L et R
- PARALLEL OUT: Le son lower sera produit par la sortie L et le son upper et par la sortie R.

Nota : Quand PARA·OUT est sélectionné, les effets Auto Pan/Manual Pan {p 62) et Panning Delay (p.65) ne sont pas obtenus

Pedal Assign OFF, MODULATION: CCOl, PANPOT: CC10, EXPRESSION: CC11, LFO 1 RATE-RIBBON DOWN : Cela spécifie la fonction qui est assignée à la pédale de commande. Pour des détails, référez-vous à "Emploi d'une pédale pour modifier votre jeu" (p 74).

Voice Assign 6-2, 5-3, 4-4, 3-5, 2-6 : Quand Key Mode est sur Dual ou Split, le réglage Voice Assign (assignation de voix) détermine le nombre de voix qui seront assignées respectivement aux parties lower et upper

Split Point C1-G9 : Quand Key Mode est sur Split, ce réglage spécifie le point de split. Le clavier sera divisé en aires upper et lower (haute et basse) autour du point de split (division) spécifié.



Arpeggio Dest (Destination d'arpège) LOWER&UPPER, LOWER, UPPER : Quand Key Mode est sur Dual, ce réglage détermine si les arpèges seront jouées à la fois par les parties upper et lower ou seulement par la partie upper ou lower. Pour des détails, référez vous à la « Sélection de la partie arpégiée en mode Dual (destination d'arpège) » (p 76).

Arp Beat Pattern (Arpeggio Beat Pattern) :

- 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32,
- PORT A-A1-11,
- PORTA-B1-15,
- SEQUENCE-A1-7,
- SEQUENCEB1-5,
- SEQUENCE-C1-2,
- SEQUENCE-D1-8,
- ECHO1-3,
- MUTE1-16,
- STRUMMING1-8,
- REFRAIN1-2,
- PERCUSSION1-4,
- WALKING BASS,
- HARP, RANDOM

Détermine le motif rythmique de l'arpège Les emplacements accentués et les durées des notes de l'arpège changeront, modifiant la cadence (rythme). Pour des détails, référez-vous à "Changement de la cadence de l'arpège (Arp Beat Pattern)" (p 76)

3.9.2.2 Réglages pour chaque partie (Performance Part)

Ici, vous pouvez faire des réglages pour la partie sélectionnée par Panel Select

3.9.2.2.1 PFM PART

Part Transpose -24- +24 : Transpose la hauteur produite par le davier, par demi-ton Pour des détails, référez-vous à "Transposition de performance (Part Transpose)" (p.72).

Part MIDI CH (Part MIDI Channel) 1-16, OFF : 1-16 : Fixe le canal MIDI de la partie. Les données musicales de chaque partie seront transmises et reçues sur ce canal MIDI.

OFF : Si vous ne désirez pas utiliser les messages MIDI pour sélectionner le patch d'une partie, ou pour transmettre/ recevoir des données musicales.

Nota : Si vous réglez le canal MIDI de la partie sur le même canal que le canal de contrôle de la performance (p.89), les sélections de performance auront priorité, donc, même si vous essayez d'utiliser des messages de changement de programme MIDI pour changer le patch de la partie, c'est la performance qui changera. Pour sélectionner des patches, choisissez un canal MIDI différent.

Chorus Sync : Ce réglage vous permet de synchroniser la vitesse du chorus (p 64) au tempo du séquenceur interne ou du LFO 1

- **OFF**: la vitesse du chorus ne sera synchronisée sur le tempo du séquenceur interne. Le chorus s'appliquera en fonction du réglage Chorus Type (p 64).

(double croche) 16th note	(croche de triolet) 8th note triolet
(double croche pointée) dotted 16th note	(croche) 8th note
(noire de triolet) quarter note triplet	(croche pointée) dotted 8th note

(noire) quarter note	(blanche de triolet)half note triplet
(noire pointée) dotted quarter note	(blanche) Half note
(ronde de triolet) Whole note triplet	(blanche pointée) Dotted half note
(ronde) Whole note	(double ronde de triolet) double note triplet
(ronde pointée) Dotted whole note	(double ronde) Double note

- **3-8 MEASURES** : La vitesse du chorus sera synchronisée sur le tempo du séquenceur interne et le chorus s'appliquera à des intervalles correspondant à la valeur de note ou au nombre de mesures spécifiés.
  Si MIDI Sync (p 90) est activée, la vitesse du chorus peut être synchronisée sur le tempo venant d'un appareil MIDI externe

- **LFO 1** : la vitesse du chorus sera synchronisée sur la vitesse du LFOL

Un exemple d'emploi de Chorus Sync

Essayons les effets de synchrorùsation de chorus :

- 1. Sélectionnez la performance P:84.

- 2. Pressez **LOWER**. Le patch lower sera sélectionné,

- 3. Jouez sur le clavier pour faire reproduire un arpège.

- 4. Déplacez **TEMPO**.

La vitesse du chorus changera en synchronisation avec le tempo.

Si vous désirez créer un son avec Chorus Sync, une façon simple est de sélectionnez la performance ci-dessus et d'utiliser les curseurs et boutons pour modifier Je son à votre goût.

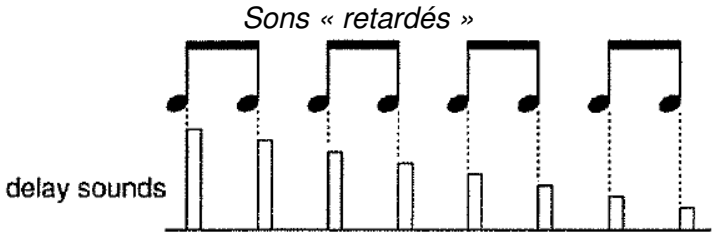
Delay Sync : Détermine si le temps de retard sera ou non synchronisé sur le tempo du séquenceur interne.

- **OFF** : le temps de retard ne sera pas synchronisé sur le le tempo du séquenceur interne. Le retard sera celui déterminé par le réglage **TIME** de la section Delay.

(double croche) 16th note	(croche de triolet) 8th note triolet
(double croche pointée) dotted 16th note	(croche) 8th note
(noire de triolet) quarter note triplet	(croche pointée) dotted 8th note
(noire) quarter note	(blanche de triolet)half note triplet
(noire pointée) dotted quarter note	(blanche) Half note

Le temps de retard (Delay Time) sera synchronisé sur le tempo du séquenceur interne, produisant des sons retardés aux intervalles correspondant à la valeur de note spécifiée.

Si MIDI Sync (p. 90) est activé, le temps de retard peut être synchronisé sur une horloge MIDI externe.



Nota : Sur Je JP·BOOO, il n'est pas possible d'avoir un temps de retard supérieur à 1250 ms (1,25 seconde) pour un retard (delay) mono, ou supérieur à 625 ms pour un retard panoramique. Si vous esayez de fixer un temps de retard supérieur à ces valeur, le temps de retard sera divisé en deux, et les sons se produiront toutes les moitiés de l'intervalle spécifié.

Pour des valeurs de tempo inférieures aux suivantes, le temps de retard sera divisé en deux

(croche) 8th note= 24	(noire de triolet) quarter note triplet=32
(croche pointée) dotted 8th note= 36	(noire) quarter note= 48
(blanche de triolet)half note triplet= 64	(noire pointée) dotted quarter note= 72
(blanche) Half note= 96	

Un exemple d'emploi de Delay Sync

Essayons l'effet Delay Sync :

- 1. Sélectionnez la performance P:84, Le patch upper sera sélectionné.
- 2. Jouez au clavier pour produire un arpège,
- 3. Déplacez **TEMPO**, Le temps de retard changera en synchronisation avec le tempo

Si vous désirez utiliser Delay Sync comme partie d'un son que vous créez, vous pouvez faire cela aisément en sélectionnant la performance ci-dessus et en déplaçant les curseurs et boutons afin de créer la performance désirée.

LFO Sync : Ce réglage détermine si la vitesse du LFO 1 sera ou non synchronisée au tempo du séquenceur interne.

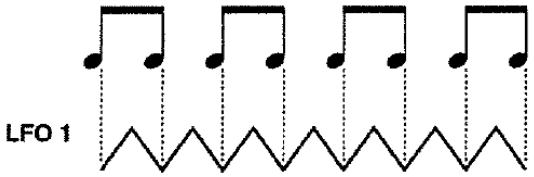
- **OFF** : la vitesse du LFO 1 ne sera pas synchronisée sur le tempo du séquenceur interne. Le son sera modulé en fonction du réglage **RATE** de la section LFO 1

(double croche) 16th note	(croche de triolet) 8th note triolet
(double croche pointée)dotted 16th note	(croche) 8th note

(noire de triolet) quarter note triplet	(croche pointée) dotted 8th note
(noire) quarter note	(blanche de triolet) half note triplet
(noire pointée) dotted quarter note	(blanche) Half note
(ronde de triolet) Whole note triplet	(blanche pointée) Dotted half note
(ronde) Whole note	(double ronde de triolet) double note triplet
(ronde pointée) Dotted whole note	(double ronde) Double note

- **3-8 MEASURES**: La vitesse du LFO 1 sera synchronisée sur le tempo du séquenceur interne et le LFO 1 s'appliquera à des intervalles correspondant à la valeur de note ou au nombre de mesures spécifiées.

  Si MIDI Sync (p 90) est activée, la vitesse du LFO 1 peut être synchronisée sur le tempo venant d'un appareil MIDI externe



Un exemple d'emploi de LFO Sync

Essayons l'effet LFO Sync

- 1. Sélectionnez la performance P:85. Le patch upper est sélectionné

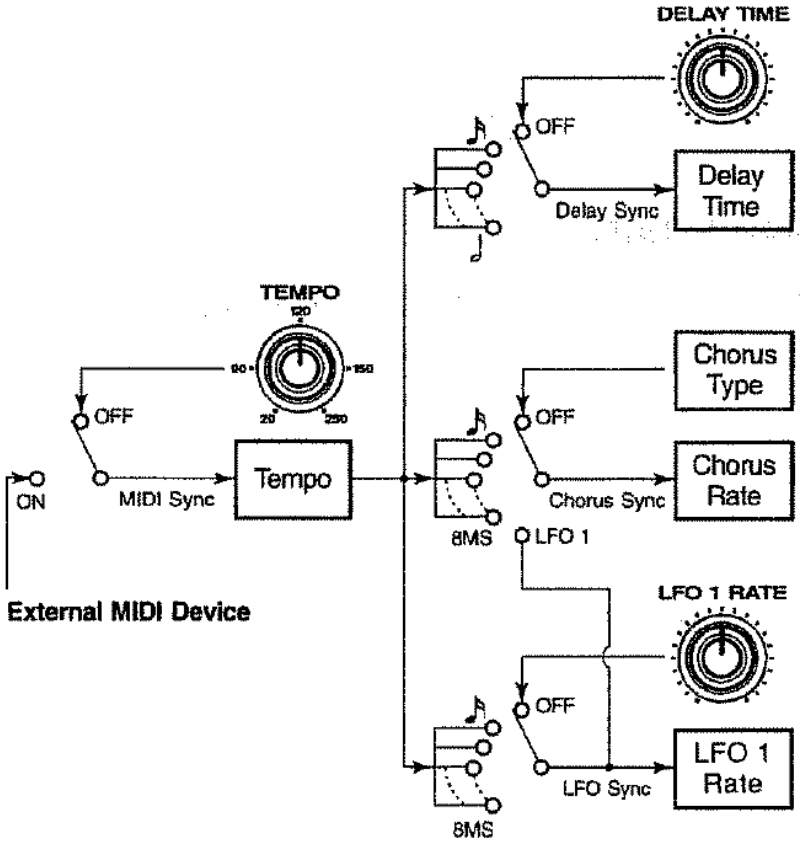
- 2. Jouez au clavier pour produire un arpège. Le LFO 1 déplacera le panoramique entre gauche et droite (Auto Pan)

- 3. Déplacez **TEMPO**. La vitesse du L.FO 1 changera en synchronisation avec le tempo.

  Si vous désirez utiliser LFO Sync comme partie d'un son que vous créez, vous pouvez faire cela aisément en sélectionnant la performance ci-dessus et en déplaçant les curseurs et boutons afin de créer la performance désirée.

A propos de Chorus/Delay/lFO Sync et MIDI Sync

Quand Chorus/Delay /LFO Sync est réglé sur une valeur de note ou un intervalle de mesure, le réglage MIDI Sync (p90) déterminera si la vitesse du chorus, le temps de retard et la vitesse du 1-FO seront synchronisés sur le tempo spécifié par le paramètre TEMPO du JP-8000 ou sur le tempo d'un appareil MIDI externe.



3.9.2.3 Déclenchement d'une enveloppe individuelle avec une touche enfoncée (Individual Trigger)

En jeu normal, les enveloppes de hauteur, filtre et amplitude commencent au moment où vous enfoncez une touche entrainant le commencement ou le changement du son. Toutefois, sur le JP-8000, vous pouvez faire démarrer l'enveloppe de filtre ou d'amplitude à des instants différents des autres enveloppes. Cela s'appelle la fonction de déclenchement individuelle (Individual Irigger).

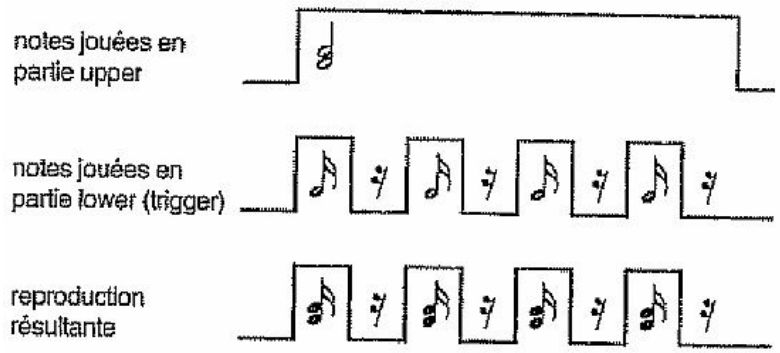
Lorsque vous jouez du JP-8000 seul et que vous désirez utiliser la fonction Individual Trigger, réglez Key Mode sur Split l'instant de jeu des notes en partie lower lancera l'enveloppe de la partie upper.

Pour Single et Dual, l'enveloppe du JP-800 sera lancée par les messages de note reçus d'un appareil externe.

Plus encore, le son peut être modifié en fonction des réglages d'assignation de dynamique (Velocity Assign, p.68) en changeant la dynamique des données de note envoyées par la partie lower ou par un appareil externe

Nota : Si le commutateur Individual Trigger est sur ON, il peut y avoir des cas dans lesquels l'enveloppe de filtre et/ ou enveloppe d'amplitude ne predront pas effet lorsque vous ne jouerez qu'avec le clavier du JP-8000 (la partie upper quand Key Mode est sur Split), signifiant que les notes peuvent ne pas sonner comme prévu. Si vous désirez que les enveloppes et leur effet, réglez sur OFF le commutateur Individual Trigger.

<u>Exemple d'Emploi de la fonction Individual Trigger en jouant du JP-8000 seul (Key Mode : Split)</u>



3.9.2.3.1 INDIV TRIG

Indv Trig Switch (Commutateur Individual Trigger) on/ off :

- **OFF**: les messages de note de la partie lower et d'un appareil externe seront joués normalement
- **ON**: les messages de note de la partie lower et d'un appareil externe serviront de déclencheur d'enveloppe.

Trig Destination (Destination du déclenchement) : Sélectionne l'enveloppe qui sera lancée par les messages de note de la partie lower et d'un appareil externe.

Cet effet sera plus apparent si vous augmentez **ENV DEPTH** de la section FILTER (si FILTER est sélectionné) ou LEVEL (si AMP est sélectionné), pour que le son soit clairement articulé (en plus réglez CUTOFF FREQ sur un réglage bas si vous avez sélectionné FILTER).

- **FILTER**: les messages de note de la partie lower ou d'un appareil externe lanceront l'enveloppe de filtre AMP: les messages de note de la partie lower ou d'un appareil externe lanceront l'enveloppe d'amplificateur

- **FILTER & AMP** : les messages de note de la partie lower ou d'un appareil externe lanceront l'enveloppe de filtre et l'envelope d'amplificateur Aussi, les différents paramètres de la section spécifiée comme destination du déclencheur (Trig Destination) sont pilotés par la dynamique des messages de note de la partie lower ou de l'appareil externe.

Trig Source CH (Trigger Source Channel) 1-16 : Détermine le canal MIDI sur lequel les messages de note utilisés comme déclencheur seront transmis et reçus. Choisissez un autre canal MIDI que celui de la partie (p. 86).

Nota : Si vous utilisez des messages de note de la partie lower du JP-8000 comme déclencheur, les messages de note de la partie lower seront transmis sur le canal source de déclenchement (Trigger Source Channel) ici fixé.

Trig Source Note (Trigger Source Nove) : Lorsque des messages de note d'un appareil externe sont utilisés comme déclencheur, vous pouvez spécifier les notes qui seront traitées comme le déclencheur

Nota : Si vous utilisez des messages de note de la partie lower du JP-8000 comme déclencheur, les touches de la partie lower fonctionneront comme déclencheur, quel que soit ce réglage.

- **C-1-G9** : les messages de note correspondant à la touche spécifiée fonctionneront comme déclencheur. Les messages de notes correspondant aux autres touches peuvent servir au jeu normal.

- **ALL**: les messages de note de toutes les touches fonctionneront comme déclencheur

Un exemple d'emploi d'Individual Trigger

Essayons la fonction Individual lzigger en utilisant les parties upper et lower du JP-8000.

- 1. Sélectionnez la performance P:83,

- 2. Pressez et tenez toute note désirée en partie upper.

- 3. Jouez des touches en partie lower. Les notes de la partie upper joueront en synchronisation avec la cadence de l'arpège.

Si vous désirez créer un son utilisant la fonction Individual Trigger, le plus simple est de sélectionner la performance ci-dessus et d'ajuster alors les curseurs et boutons à votre goût pour créer la performance désirée.

3.9.3 Fonctions des paramètres de système

Ces réglages sont communs à la totalité du JP-8000.

Nota : Pour des détails sur le MIDI, référez-vous â (p 107).

3.9.3.1 Réglages MIDI (1) (Paramètres MIDI)

3.9.3.1.1 MIDI PRM

Perform Ctrl CH (Performance Control Channel) 1-16, OFF : Sélectionne le canal MIDI sur lequel les messages de changement de programme MIDI seront transmis et reçus pour sélectionner les performances. Si vous ne désirez pas sélectionner les performances par MIDI, réglez ce paramètres sur OFF.

Remote Ctrl CH (Remote Control Channel) 1-16, ALL, OFF : En réglant le canal de commande à distance (Remote Control Channel) sur le canal de transmission d'un appareil MIDI externe, vous pouvez utiliser le clavier et les commandes de l'appareil MIDI externe de la même façon que le clavier et les commandes du JP-8000. Vous pourrez utiliser cet appareil pour reproduire les arpèges et les patterns, ou encore enregistrer des patterns ou des mouvements (Motions)

Nota : Quand local Switch est réglé sur OFF, le réglage Remote Contre! Channel n'a pas d'effet

Device ID (Numéro d'unité) 17-32 : Cela fixe le numéro d'identification de l'unité. Chaque type d'appareil MIDI à son propre numéro d'identification de modèle qui lui permet

de se distinguer des autres appareils. Toutefois, lorsque des données MIDI sont transmises/reçues entre deux appareils identiques ou plus, ce numéro est insuffisant pour les distinguer, puisqu'ils ont le même. C'est pourquoi un numéro d'identification d'unité est fourni pour que deux JP-8000 ou plus puissent être distingués Avec les réglages d'usine, ce numéro est réglé sur 17.Si vous n'utilisez qu'un seul JP-8000, il n'y a pas besoin d'en changer.

Tx/Rx Edit Mode (Mode de réception/transmission d'édition) : Ce réglage détermine le type de message MIDI qui servira à transmettre et recevoir les données d'édition quand les curseurs/boutons du JP-8000 excepté VOLUME et TEMPO seront déplacés.

Pour les messages MIDI assignés à chaque curseurs/ boutons en MODE1 et pour le réglage d'usine de MODE2, référez-vous à "Liste des réglages transmis/ reçus" (p 116)

Nota :

- Si MODE2 est utilisé pour transmettre et recevoir les mouvements des curseurs/boutons, la méthode de communication sort des caractéristiques MIDI. Sachez que ce mode utilise une façon non standard).

- Si vous désirez que le JP-8000 puisse recevoir le message MIDI qu'il a transmis, le mode de transmission/réception d'édition doit être le même durant à la fois la transmission et la réception Si des réglages différents sont utilisés, les messages MIDI ne peuvent pas être reçus MODE1: les données d'édition des curseurs/boutons seront transmis et reçus à l'aide des messages MIDI prescrits MODE2 : les données d'édition des curseurs/boutons pourront être transmises et reçues via les messages MID que vous pourrez spécifier. Le message MIDI qu sera assigné à chaque commande est réglé par le paramètre Tx/Rx.

Tx/Rx Setting (Réglage de transmission/réception) : C'est ici que vous pourrez spécifier le message MIDI destiné â chaque curseur /bouton lorsque le mode de transmission/ réception d'édition est le MODE2, ainsi que les messages MIDI assignés à la commande tactile. La commande tactile peut être assignée â des messages MIDI indépendants pour les zones droite (Up} et gauche (Down).

Quand cette page de réglage est affichée, déplacer un curseur ou un bouton (ou dans le cas de la commande tactile, presser le côté gauche ou droit) fera s'afficher les messages MIDI assignés à cette commande. Vous pouvez alors utiliser **DOWN** / **UP** pour spécifier les messages MIDI désirés.

Nota :

- Quand l'écran de réglage est affiché, déplacer les curseurs/boutons n'édite pas les différents paramètres Id, les messages MIDI assignés à différentes commandes ne seront pas transmis.

- Le réglage de transmission/ réception de la commande tactile est toujours valide, quel que soit le mode de transmission/réception d'édition, MODE1 ou MODE2.

- Si vous désirez que le JP-80000 reçoivent les messages MIDI de curseurs/boutons qu'il a pu transmettre, le réglage de transmission/ réception doit être le même durant la réception et la transmission Si différents réglages sont utilisés, les messages MIDI ne peuvent pas être reçus.

Les messages MIDI suivants peuvent être assignés à chaque commande

- **OFF**: aucun message MIDI n'est assigné Déplacer la commande n'entraînera pas de transmission de message

- **MIDI MODULATION: CC01-CC31, CC33-PHASER:CC95, AFTERTOUCH, EXCLUSIVE**: les messages MIDI correspondant seront assignés.

Nota :
- EXCLUSIVE ne peut pas être assigné à la commande tactile

- CC indique le numéro de commande (p107).

3.9.3.2 Réglages MIDI (2) (Commutateur MIDI)

3.9.3.2.1 MIDI SW

Local Switch : Détermine si la section de commande sera connectée ou non à la section source sonore interne (p.48).

Pour éviter des problèmes tels que la disparition du son, Local Switch est automatiquement activé (ON) à la mise sous tension du JP-8000

- OFF : la section de commande sera déconnectée de la section source sonore. Les messages venant d'un appareil MIDI externe piloteront la section source sonore. Toutefois, si Je commutateur de transmission/ réception d édition (p.90) est sur OFF, la section de commande pourra piloter la section source sonore.
- ON: la section de commande sera connectée à la section source sonore. Les commandes du JP-8000 piloteront la source sonore

MIDI Sync : Détermine si le tempo sera ou non synchronisé sur les messages MIDI d'horloge reçus d'un appareil externe.

- **OFF**: le séquenceur interne fonctionnera en utilisant les réglages TEMPO. Tous les messages MIDI d'horloge reçus d'un appareil externe seront ignorés.

- **ON**: le séquenceur interne se synchronisera sur les messages MIDI d'horloge {F8) reçus d'un appareil externe. Si vous déplacez TEMPO alors qu'aucun message MIDI d'horloge n'est reçu, Je séquenceur interne utilisera le réglage TEMPO.

Nota : Certains appareils MIDI externes ne transmettent pas des messages MIDI d'horloge tant qu'ils ne sont pas en enregistrement ou en reproduction. Si vous connectez un tel appareil, sachez que Je tempo ne peut pas être synchronisé sur l'horloge MIDI tant que l'appareil n'est pas en enregistrement ou en production. Aussi, si le JP- 8000 est synchronisé sur un appareil externe qui transmet les messages Stop (FC) à la fin d'une boucle ou durant une reproduction ou un enregistrement en boucle, la synchronisation se retrouvera altérée En particulier lorsque vous vous synchronisez sur un appareil où vous avez enregistré des patterns ou des mouvements de commande (Motions), ne laissez pas transmettre de Stop pendant l'enregistrement. Si Stop est transmis, l'interprétation ne peut pas être correctement enregistrée.

Tx/Rx Switch (Commutateur de transmission/ réception d'édition) OFF, ON : Ce réglage détermine si les messages MIDI seront transmis/reçus quand vous utilisez les boutons, curseurs et et potentiomètres de la façade pour éditer un patch ou une performance, ou des

réglages de système Toutefois, la réception de messages exclusifs sera déterminée par le réglage du commutateur de réception de messages exclusifs.
Rx Exclusive SW (Commutateur de réception de messages exclusifs) OFF, ON : Détermine si des messages exclusifs seront ou non reçus.

Tx/Rx ProgChg SW (Commutateur de transmission/réception des changements de programme) : Détermine comment les messages de changement de programme et de sélection de banque seront transmis et reçus lorsque vous sélectionnez des sons sur un appareil MIDI externe depuis le JP-8000 ou lorsque vous sélectionnez las patches ou une performance du JP-8000 depuis un appareil MIDI externe.

- **OFF**: Les messages de changement de programme et de sélection de banque ne seront ni transmis ni reçus

- **PC**: seuls les messages de changements de programme seront transmis et reçus.

- **BANK SEL + PC** les messages de sélection de banque et ceux de changements de programme seront transmis et reçus

3.9.3.3 Accord / Autres réglages (Setup)

3.9.3.3.1 SETUP

Master Tune 427.5-452.9 (Hz) : Des paliers d'1 centième pour un ajustement de la hauteur sur ± 50 centièmes Cela s'affiche sous forme de fréquence (Hz)

A propos de l'accord

Le réglage 427.5 Hz-452.9 Hz indique la hauteur du la médian (A4) C'est la "hauteur standard" et la note normalement utilisée pour indiquer la hauteur de l'instrument Deux instruments ou plus peuvent s'accorder en faisant correspondre la hauteur de leur note la4

Power Up Mode : Spécifie le statut des réglages de façade à la mise sous tension PERFORM P:11 : la performance P:11 est sélectionnée LAST-SET : la façade retrouvera le statut qu'elle avait à la dernière extinction

LCD Contrast 1-8 : Ajuste la brillance de l'afficheur. Réglez-la pour une meilleur visibilité.

Pattern Trig Qtz: (Pattern Trigger Quantize) OFF, BEAT, MEASURE : Détermine la façon dont les patterns s'enchaîneront Pour des détails, référez-vous à "Réglage de l'instant de changement de pattern" (Pattern Trigger Quantize)" (p.77)

> Nota : Quand MIDI Sync est sur ON, Trigger Quantize peut s'appliquer au démarrage d'un pattern ou d'un arpège.

Motion Restart OFF, ON : Détermine comment un mouvement enregistré de commande (Motion) sera reproduit depuis son début chaque fois qu'une touche est pressée (Motion Restart)" (p 82).

Motion Set SET A, SET B : Sélectionne la mémoire de Motion Pour des détails, référez vous à "Changement de mémoire de mouvements" (p 82).

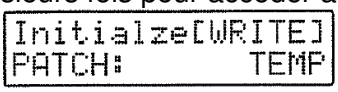
3.10 Retour aux réglages d'usine (Initialisation)

Les réglages de patch, performance, pattern, Motion et système du JP-8000 peuvent revenir à leur valeur standard ou à leur valeur d'usine

Lorsque la procédure d'initialisation est exécutée pour des données autres aue PA TCH:TEMP ou PERFORM:TEMP, les données du type de réglage spécifié reviennent à leur valeur d'usine Si vous avez des données importantes que vous désirez conserver, utilisez la fonction Bulk Dump (p 97) pour sauvegarder les données dans un appareil MfDI externe avant d'appliquer la procédure d'initialisation

3.10.1 Procédure

- 1. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **INIT** / **UTIL** (**7**). L'indicateur NIT / UTIL s'allume
- 2. Pressez **INIT** / **UTIL** plusieurs fois pour accéder à la page de réglage Initialize.



- 3. Utilisez **DOWN** / **UP** pour sélectionner Je type de données qui seront initialisées (référez-vous aux explications qui suivent). Pour annuler sans initialiser, pressez **EXIT**.

- 4. Pressez **WRITE**. L'afficheur indiquera "Completed," et l'affichage précédent réapparaît. Cela termine la procédure d'initilaisation

3.10.2 Types d'initialisations

- PATCH: TEMP : le patch temporaire reviendra aux réglages standard (p .92)

- PATCH: USER ALL: tous les patches user reviendront aux réglages d'usine

- PERFORM: TEMP : la performance temporaire reviendra aux réglages standard (p 92)

- PERFORM: USER ALL : toutes les performances user reviendront aux réglages d'usine.

- PATTERN: ALL : tous les patterns reviendront à leur réglage d'usine

- PATTERN: C#2-C4: les patterns C#2-C4 reviendront à leur réglage d'usine

- PATTERN: C#4-C6: les patterns C#4-C6 reviendront à leur réglage d'usine

- PATIERN: CURRENT: le pattern actuellement sélectionné (le pattern de la dernière touche pressée reviendra aux réglages d'usine

- MOTION: ALL: tous les enregistrements Motion reviendront à leur réglage d'usine

- MOTION: SET A-1: l'enregistrement Motion A-1 reviendra à son réglage d'usine

- MOTION: SET A-2: l'enregistrement Motion A-2 reviendra à son réglage d'usine

- MOTION: SET B-1: l'enregistrement Motion B·l reviendra à son réglage d'usine.

- MOTION: SET B-2: l'enregistrement Motion B-2 reviendra à son réglage d'usine

- FACTORY PRESET: tous les réglages de patches user, performances user, patterns, Motions et système reviendront à leur valeur d'usine

Retour d'un patch user ou d'une performance user spécifique aux réglages d'usine

Avec les réglages d'usine, les patches user et les performances user contiennent les mêmes données que les patches et les performances preset de numéro correspondant Si vous désirez ne ramener qu'un patch ou une performance user spécifique aux réglages d'usine, utilisez la procédure suivante :

- 1. Sélectionnez le patch ou la performance preset de numéro correspondant au patch ou performance user que vous désirez ramener aux réglages d'usine,

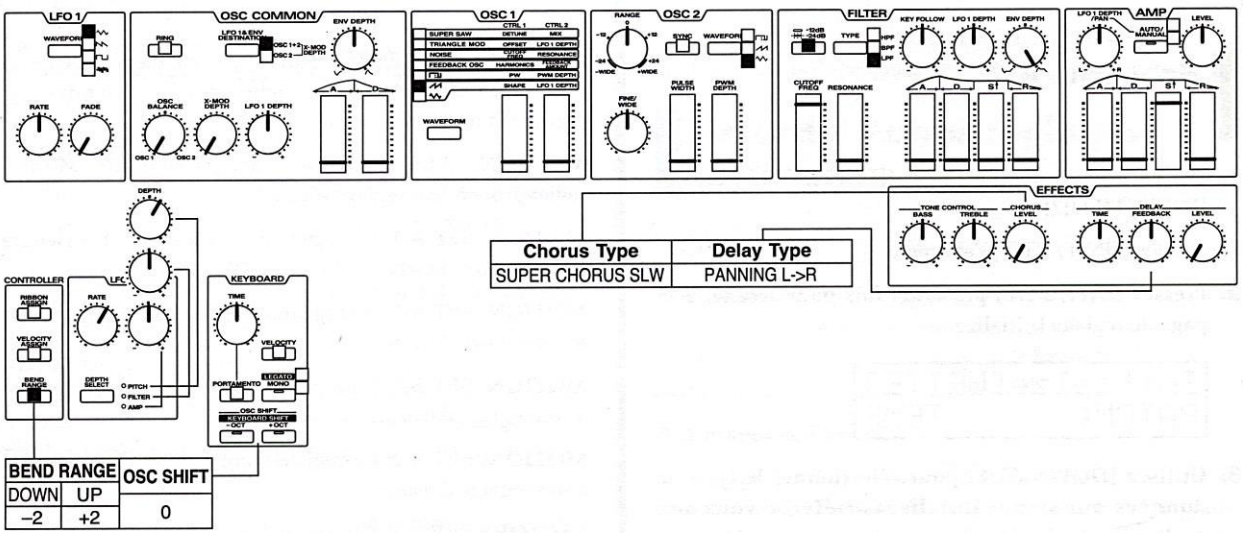
- 2. Sauvegardez les réglages dans le patch ou la performance user de numéro correspondant,

Réglages standard

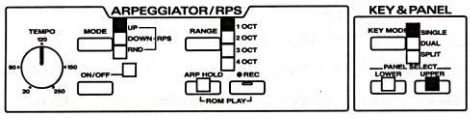
Quand PATCH: TEMP est exécuté, les paramètres de patch seront réglés comme suit.

Quand PERFORM: TEMP est exécuté, les paramètres de patches upper/lower et les paramètres de performance seront réglés comme suit

Paramètres de patch



Paramètres de performance



PFM COMMON ([1])		PFM PART ([2])	L	U	INDIV TRIG ([3])	
Part Detune	0	**Part Transpose**	0	0	**Indiv Trig Switch**	OFF
Output Assign	MIX OUT	**Part MIDI CH**	2	1	**Trig Destination**	FILTER
Pedal Assign	EXPRESSION	**Chorus Sync**	OFF	OFF	**Trig Source CH**	15
Voice Assign	4-4	**Delay Sync**	OFF	OFF	**Trig Source Note**	ALL
Split Point	C 4	**LFO Sync**	OFF	OFF		
Arpeggio Dest	LOWER & UPPER					
Arp Beat Pattern	1/16					

3.11 Emploi du MIDI

Les paragraphes précédents ont expliqué principalement comment utiliser le JP-8000 tout seul.

Voyons comment le JP-8000 peut être connecté à d'autres appareils MIDI pour un encore plus grand potentiel musical.

- Quand le JP-8000 est utilisé seul, la polyphonie est de 8 notes simultanées, et 2 parties peuvent être jouées (en superposition ou en split)

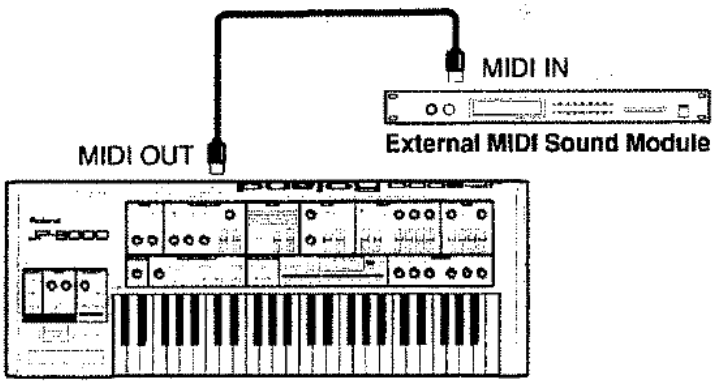
- Par contre avec le MIDI, on peut :

    - faire jouer un module de sons différent en accompagnement pendant que vous jouez un solo sur le JP-8000,
    - ou encore superposer le son d'un autre synthétiseur, pilotant ainsi deux appareils MIDI ou plus comme s'ils étaient un seul instrument.

Ce paragraphe présentera plusieurs façons de connecter le JP-8000 à d'autres instruments MIDI.

Nota : Pour des détails sur Je réglage des paramètres de système, référez-vous à "Chapitre 7 : Réglages de Performance /Système" (p 85). Les câbles MIDI ne sont pas fournis avec Je JP-8000 Vous devez les acquérir séparément.

3.11.1 Commande d'appareils MIDI externes



3.11.1.1Déclenchement de sources sonores MIDI externes

Voici comment vous pouvez jouer d'une source sonore MIDI externe depuis le clavier du JP-8000 :

- 1. Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT du JP-8000 à la MIDI IN de la source sonore MIDI externe.

- 2. Réglez le canal MIDI de chaque partie du JP-8000 sur le canal de restitution associé au son de la source sonore MIDI externe que vous désirez faire jouer,

[PFM PART]: Part MIDI CH

- 3. Quand vous jouez sur le clavier du JP-8000, les notes seront produites par la source sonore MIDI externe,

3.11.1.2Sélection de sons sur une source MIDI externe

Quand vous sélectionnez un patch sur le JP-8000, des messages de changement de programme (p 107) et de sélection de banque (p .107) sont transmis sur des canaux MIDI upper /lower Quand vous sélectionnez une performance, ces messages correspondant à la performance sélectionnée sont transmis sur le canal de commande de performance (Performance Control Channel).

La source sonore MIDI externe recevra ces messages de changement de programme et de sélection de banque et changera de son sur le canal MIDI correspondant

Nota : Comme les messages de sélection de banque que Je JP- 8000 peut transmettre sont limités (référez-vous aux tableaux P 93 et 94), pour certaines sources sonores MIDI externes, il y aura une limitation des sons qui pourront être sélectionnés, Pour des détails, référez vous au mode d'emploi de votre source sonore MIDI.

- 1. Utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT du JP-8000 à la MIDI IN de la source sonore MIDI externe.

- 2. Si vous désirez que des sons soient sélectionnés sur la source externe quand vous changez de patch, réglez le canal MIDI de la partie du JP-8000 sur la même valeur que le canal de réception de la source MIDI externe,

  [PFM PART]: Part MIDI CH

  Si vous désirez que des sons soient sélectionnés sur la source sonore MIDI externe lorsque vous changez de performance sur le JP-8000, réglez le canal de commande de performance (Performance Contrai Channel) du JP-8000 comme le canal de réception de la source sonore MIDI externe.

  [MIDI PRM]: Perform Ctrl CH

- 3. Réglez le commutateur de réception/transmission de changement de programme sur **BANK SEL + PC**.

  [MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW

- 4. Sélectionnez les patches ou performances sur le JP-8000. Des messages de changement de programme (ou de changement de programme et de sélection de banque) seront transmis et Je son de la source sonore MIDI externe changera.
  - Si le son désiré n'est pas sélectionné, réglez le commutateur de réception/transmission de changement de programme sur PC, et sélectionnez manuellement et préalablement la banque appropriée sur la source sonore MIDI externe.

  - Si les numéros de programme sont exprimés de O à 127 sur la source sonore MIDI externe, soustrayez 1 du numéro de programme dans le tableau suivant.

Patches	Sélection de banque (MSB/LSB)	PG
Patches user		
A11–A88	50H/00H	1–64
B11–B88	50H/00H	65–128
Patches preset		
A11–A88	51H/00H	1–64
B11–B88	51H/00H	65–128

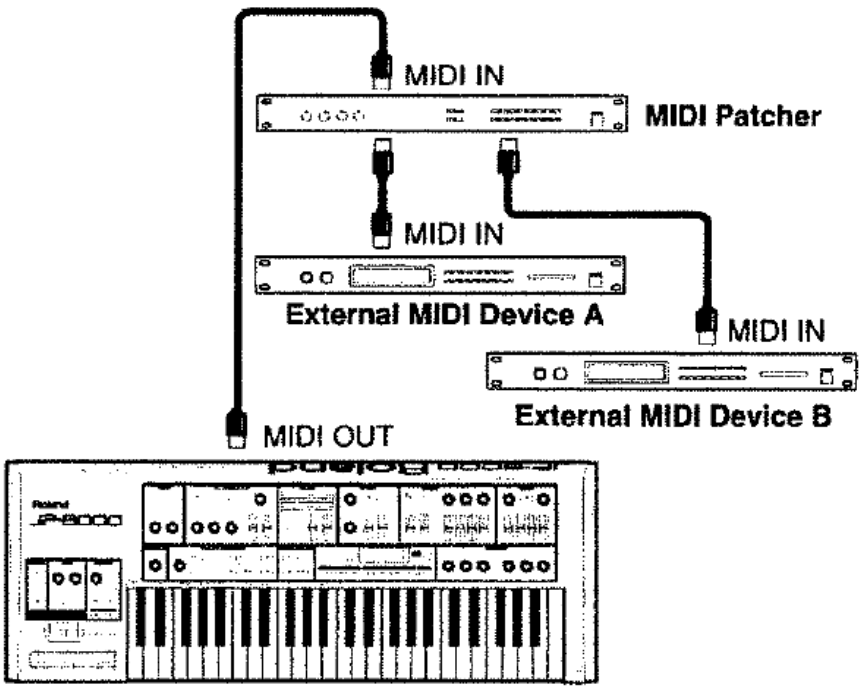
Performances	MSB/LSB	PG
Performances user		
1–64	51H/00H	1–64
Performances preset		
1–64	51H/00H	1–64

Nota :

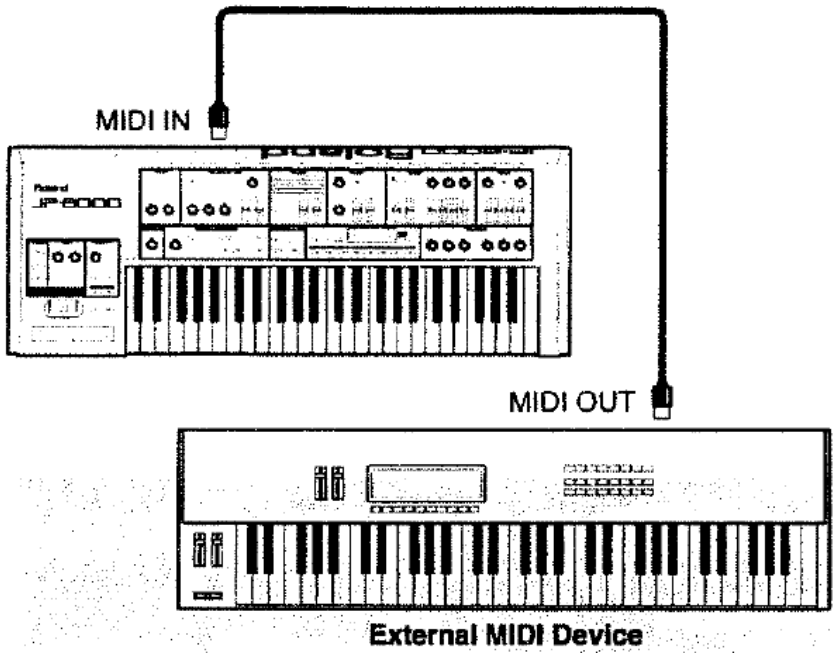
- MSB est la valeur de la commande n°0 (octet de poids fort), et LSB celle de la commande 32 (octet de poids faible)
- PG est le numéro de programme

A propos des dispatches MIDI

Lorsque plusieurs appareils MIDI externes sont connectés, le signal se dégrade progressivement avec la longueur de câble depuis l'appareil émetteur, pouvant même produire des erreurs de réception. Si vous désirez connecter trois appareils externes ou plus, nous vous recommandons d'utiliser un dispatch MIDI (optionnel: A-880) et de faire les connexions comme indiqué dans le schéma suivant.



3.11.2 Commande du JP-8000 depuis un appareil MIDI externe



3.11.2.1Déclenchement des sons du JP-8000

Vous pouvez jouer sur le davier d'un appareil MIDI externe ou utiliser d'autres données musicales pour faire jouer la source sonore du JP-8000.

Quand le mode de clavier du JP-8000 est sur Single, les 8 voix peuvent servir pour foire jouer une partie Quand Key Mode est sur Dual ou Split, les 8 voix peuvent faire jouer deux parties. Le nombre de voix utilisées par chaque partie sera déterminé par le réglage d'assignation de voix (Voice Assign, p 85) 1. Uti1i~e: un câble :~-rrDI pcn:r relier J.1 prise Tv!IDI OUT de l'appareil MIDI externe à la prise MIDI IN du JP-8000. 2. Réglez le canal MIDI de chaque partie du JP-8000 pour qu'il corresponde aux canaux de transmission de l'appareil MIDI externe, [PFM PART]: Part MIDI CH 3, Si Key Mode est sur Single, utilisez Panel Select pour spécifier la partie que vous désirez faire jouer. 4. Quand vous jouez sur le davier de l'appareil MIDI externe, le JP-8000 joue.

3.11.2.2Sélection de patches sur le JP-8000

Quand des sons sont sélectionnés sur un appareil MIDI externe, les messages de changement de programme correspondant (ou de changement de programme et de sélection de banque) seront transmis par sa prise MIDI OUT Si ces messages sont reçus sur les canaux MIDI upper/lower, les patches du JP-8000 changeront en conséquence. La correspondance entre les messages de changement de programme et de sélection de banque que le JP-8000 reçoit et les patches qui seront sélectionnés est la même que celle décrite dans "Sélection des sons sur une source sonore MIDI externe"

- 1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la prise MIDI IN du JP-8000,
- 2. Réglez le canal MIDI de chaque partie du JP-8000 pour l'adapter au canal de transmission de l'appareil externe,
  [PFM PARI]: Part MIDI CH

- 3. Réglez le commutateur de transmission/réception de changement de programme sur PC ou BANK SEL + PC.
  [MIDI SWJ: lx/Rx ProgChg SW

  Nota : Si un message de sélection de banque autre que ceux donnés dans le tableau des pages 93-94 est reçu, ce message sera ignoré et des patches seront sélectionnés dans le même groupe.

- 4. Sélectionnez un son sur l'appareil MIDI externe. Le JP-8000 recevra les messages de changement de programme (ou les messages de changement de programme et de sélection de banque) et changera de patch en conséquence

3.11.2.3Sélection de performances sur le JP-8000

Lorsque des sons sont sélectionnés sur un appareil MIDI externe, les messages correspondant de changement de programme (ou de changement de programme et de sélection de banque) seront transmis par la prise MIDI OUI. Si ces messages sont reçus sur le canal MIDI de commande de performance, les performances du JP-8000 changeront en conséquence.

La correspondance entre les messages de changement de programme et de sélection de banque que le JP-8000 reçoit et les performances qui seront sélectionnées est la même que celle décrite dans "Sélection des sons sur une source sonore MIDI externe"

- 1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la prise MIDI IN du JP-8000.

- 2. Réglez le canal MIDI de commande de performance du JP-8000 pour l'adapter au canal de transmission de l'appareil externe,
  [MIDI PRM]: Perform Chi CH

- 3. Réglez le commutateur de transmission/réception de changement de programme sur **PC** ou **BANK SEL + PC**
  [MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW

  Nota : Si un message de sélection de banque autre que ceux donnés dans le tableau des pages 93-94 est reçu, ce message sera ignoré et des patches seront sélectionnés dans le même groupe.

- 4. Sélectionnez un son sur l'appareil MIDI externe. Le JP-8000 recevra les messages de changement de programme (ou les messages de changement de programme et de sélection de banque) et changera de performance en conséquence.

3.11.2.4Emploi de messages de note d'un appareil externe pour le déclenchement individuel

Pour des détails sur le déclenchement individuel (Individual Trigger), référez-vous à "Déclenchement d'une enveloppe individuelle avec une touche enfoncée (Individual Trigger)" (p.88) :

- 1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la MINI IN du JP-8000,

- 2. Faites les réglages d'Individual Trigger.

  [INDIV TRIG]: Indv Trig Switch/Trig Destination/ Trig Source CH / Trig Source Note

  A cet instant, l'effet sera plus apparent si vous ajustez l'enveloppe du son du JP-8000 pour augmenter [ENV DEPTH] (si FIL TER est la destination du déclenchement) ou [LEVEL] (si AMP est la destination du déclenchement), pour que le son soit clairement articulé (en plus, réglez [CUTOFF FREQ] sur une valeur basse si vous avez sélectionné FIL TER.)

- 3. Réglez le canal de transmission de l'appareil MIDI externe. Réglez-le comme le canal source de déclenchement du JP-8000

- 4. Pressez et tenez les notes sur le clavier du JP-8000.

- 5. Lancez le séquenceur de l'appareil MIDI externe. Le JP-8000 jouera quand seront reçus les messages de note.

3.11.2.5Jeu d'un arpège ou pattern/ enregistrement d'un pattern

- 1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT du clavier MIDI externe à la MIDI IN du JP-8000,

- 2. Réglez le canal de télécommande (Remote Control Channel) du JP-8000 comme le canal de tarnsmission de l'appareil MIDI externe.
  [MIDI PRM]: Remote Chl CH

- 3. En jouant sur le clavier MIDI externe, vous pounez faire jouer des arpèges ou pattern.

- 4. Si vous passez en mode d'enregistrement de pattern et jouez sur le clavier MIDI externe, le pattern joué sera enregistré,

3.11.3 Synchronisation avec des appareils MIDI externes

3.11.3.1Synchronisation d'arpège, pattern et Motion

- 1. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la MINI IN du JP·8000.

- 2, Activez MIDI Sync.
  [MIDI SW]: MIDI Sync

- 3, Faites les réglages sur l'appareil MIDI externe pour qu'il transmette des messages d'horloge MIDI.

- 4, Lancez la reproduction sur l'appareil MIDI externe,

- 5. En écoutant la reproduction de l'appareil MIDI externe, lancez un pattern ou Motion"

Nota : Certains appareils MIDI externes ne transmettent pas des messages MIDI d'horloge tant qu'ils ne sont pas en enregistrement ou en reproduction. Si vous connectez un tel appareil, sachez que le tempo ne peut pas être synchronisé sur l'horloge MIDI tant que l'appareil n'est pas en enregistrement ou en production.

Aussi, si le JP-8000 est synchronisé sur un appareil externe qui transmet les messages Stop (FC) à la fin d'une boucle ou durant une reproduction ou un enregistrement en boucle, la synchronisation se retrouvera altérée. En particulier lorsque vous vous synchronisez sm un appareil ou vous avez enregistré des patterns ou des mouvements de commande (Motions}, ne laissez pas transmettre de Stop pendant l'enregistrement. Si Stop est transmis, l'interprétation ne peut pas être correctement enregistrée

3.11.3.2Synchronisation de chorus, delay et LFO 1

- 1, Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la MINI IN du JP-8000.

- 2. Faites les réglages désirés pour Chorus Sync, Delay Sync, ou LFO Sync,
  [PFM PART]: Chorus Sync/Delay Sync/LFO Sync

- 3. Activez MIDI Sync,

- 4. Faites les réglages de l'appareil MIDI externe pour qu'il transmette les messages d'horloge MIDI.

- 5. lancez la reproduction sur l'appareil MIDI externe,

- 6. En écoutant la reproduction de l'appareil MIDI externe, jouez sur le JP-8000.

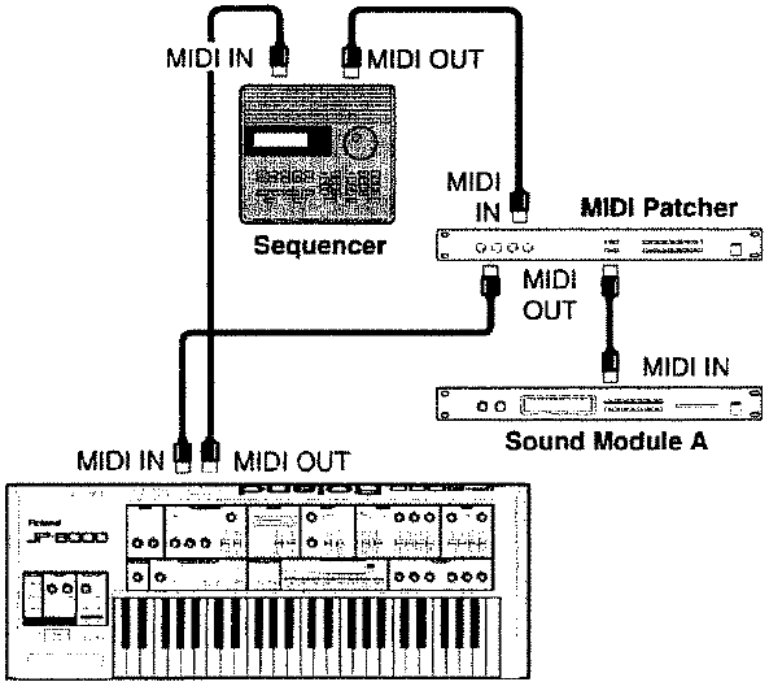
  Le delay se fera entendre ou le chorus et le LFOl changeront au même tempo que la reproduction de l'appareil MIDI externe. Si vous changez le tempo sur celuici, le temps de retard, la vitesse du chorus ou du LFOl changeront parallèlement

  Nota : Certains appareils MIDI externes ne transmettent pas des messages MIDI d'horloge tant qu'ils ne sont pas en enregistrement ou en reproduction Si vous connectez un tel appareil, sachez que Delay Sync, Chorus Sync et LFO Sync ne seront pas possibles tant que l'appareil n'est pas en enregistrement ou en production.

3.11.4 <u>Enregistrement de ce que vous jouez dans un séquenceur externe</u>

Cette section explique la procédure pour utiliser Je JP-8000, une source sonore MIDI externe et un séquenceur externe afin de créer un enregistrement multi-piste.

La source sonore du JP-8000 peut servir à faire jouer une ou deux pistes (partie) Les autres pistes seront jouées sur la source sonore MIDI externe.



3.11.4.1.1 Réglages pour l'enregistrement

Avant de commencer à enregistrer, suivez l'étape 2 dans "Procédure d'enregistrement" (p.97) pour contrôler les réglages de chaque appareil Pour que votre jeu soit correctement enregistré, les paramètres suivant doivent être correctement réglés.

3.11.4.1.1.1 Réglages du JP-8000

Key Mode/Panel Select :

- **Single** : pour que les 8 voix de la source sonore du JP-8000 servent à une piste (partie), et utilisez Panel Select pour fixer la partie que vous désirez piloter.

- **Split** : pour que 2 pistes jouent. Le nombre de voix utilisées par chaque partie dépendra du réglage d'assignation de voix (Voice Assign, p 85)

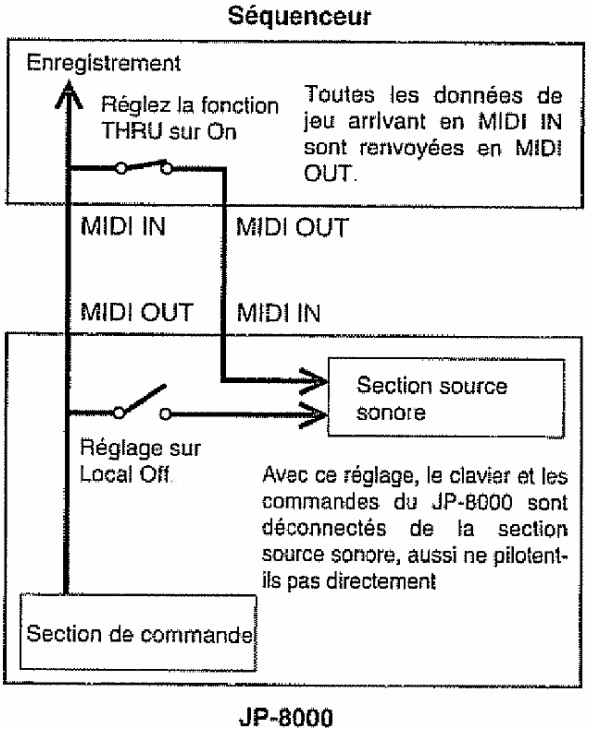
Performance Control Channel ([MIDI PRM] : Perform Ctrl CH) : Détermine le canal MIDI utilisé pour changer de performance

Part MIDI Channel ([PFM PART]: Part MIDI CH) : Détermine les canaux MIDI des pistes jouées par les parties du JP-8000

> Nota : Le canal de réception de chaque partie sur les sources sonores MIDI externes doit être réglé sur d'autres valeurs que les canaux MIDI sélectionnés pour le JP-8000.

Remote Control Channel ([MIDI PRM]: Remote Ctrl CH) : Régler sur **OFF**. Pour jouez du JP-8000 avec des connexions telles que celles du schéma plus haut, désactivez Remote Control Channel, pour éviter que les messages MIDI ne créent une boucle lorsque ce canal correspond au canal MIDI d'une partie.

Local Switch ([MIDI SW]: Local Switch) : Réglez ce paramètre sur **OFF**. Quand le JP-8000 est joué avec les connexions du schéma ci-dessous et Local Switch est sur ON. Les données musicales venant de MIDI OUT du séquenceur externe et des données venant des propres commandes du JP-8000 seront reçues en double, entraînant le double déclenchement de chaque note (avec un très léger décalage), Pour prévenir cela, réglez Lowal Switch sur **OFF** afin de déconnecter la section de commande du JP-8000 de sa source sonore.


Séquenceur
Enregistrement
Réglez la fonction THRU sur On
Toutes les données de jeu arrivant en MIDI IN sont renvoyées en MIDI OUT.
MIDI IN
MIDI OUT
MIDI OUT
MIDI IN
Section source sonore
Réglage sur Local Off
Avec ce réglage, le clavier et les commandes du JP-8000 sont déconnectés de la section source sonore, aussi ne pilotent-ils pas directement
Section de commande
JP-8000

Edit Transmit/Receive Switch ([MIDI SW]: Tx/Rx Edit Switch) : Réglez-le sur **OFF**
Lorsque vous déplacez une commande ou faites reproduire une mémoire Motion, des messages de changement de commande ou de messages exclusifs sont transmis et enregistrés sur Je séquenceur externe.

> Nota : Le mode de transmission/ réception d'édition et Je réglage de réception/transmission doivent être réglés pour la reproduction pour les mêmes valeurs que celles utilisées pour l'enregistrement. Si différents réglages sont utilisés à l'enregistrement et à la reproduction, les données ne seront pas correctement reproduites.

Exclusive Receive Switch ([MIDI SW]: Rx Exclusive SW) : Réglez-le sur **ON**. Les messages exclusifs enregistrés dans le séquenceur externe seront reçus, entraînant la modification de divers paramètres

Program Change Transmit/Receive Switch ([MIDI SW]: Tx/Rx ProgChg SW) : Réglez ce paramètre sur **BANK SEL + PC**.

> Quand un patch ou une performance du JP-8000 est sélectionné durant l'enregistrement, les messages de changement de programme ou de sélection de banque correspondant seront transmis et donc enregistrés sur le séquenceur externe. Les changements de programme enregistrés dans le séquenceur externe seront ensuite reçus par le JP-8000 pour sélectionner les patches ou performances

Nota : Le commutateur de réception de changement de programme dont également être réglé sur ON pour chaque partie dans les sources sonores MJDI externes.

3.11.4.1.1.2 Réglages du séquenceur externe

Pour les procédures de réglage de chaque fonction, référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

Canal de transmission : Réglez le canal de transmission des pistes à jouer sur le JP- 8000 pour qu'ils correspondent aux canaux MIDI des parties du JP-8000
Réglez les canaux de transmission des pistes devant être jouées par les sources sonores MIDI externes pour qu'ils correspondant au canal de réception de chaque partie à des sources sonores MIDI externes

Fonction : Réglez-la sur **ON** pour que les données musicales reçues en MIDI IN du séquenceur externe soient immédiatement transmises par sa MIDI OUT.

Nota : Si votre séquenceur MIDI externe n'a pas de fonction THRU, réglez sur ON Local Switch dans votre JP-8000.

Tempo : Faites jouer le métronome et jouez un tempo confortable pour l'enregistrement

3.11.4.2Procédure d'enregistrement

- 1. Utilisez des câbles MIDI pour relier le JP·SOOO et le séquenceur externe comme indiqué en page 96.

- 2. Faites les réglages sur le JP-8000 et le séquenceur externe comme expliqué dans la section précédente "Réglages pour l'enregistrement".

- 3. Placez le séquenceur externe en mode d'enregistrement et enregistrez votre jeu. Tout en écoutant le métronome du séquenceur externe, enregistrez d'abord les parties rythmiques

- 4. De la même façon, enregistrez les parties additionnelles, Pour les pistes à jouer par le JP-8000, vous pouvez également enregistrer les mouvements des commandes (Motions) du JP-8000

Nota :

- Certains séquenceurs ne peuvent pas enregistrer de messages exclusifs Si c'est le cas, assignez d'autres messages MIDI tels que des changements de commande aux commandes dont le mouvement doit être enregistré ("Réglage de transmission/ réception", p.89).

- Arpège, pattern, Motion, chorus, delay et LFOl peuvent être enregistrés en synchronisation avec l'horloge MIDI du séquenceur externe. Pour des détails, référez-vous aux explications données dans "Synchronisation sur les appareils MIDI externes" (p.95).

3.11.5 Sauvegarde des réglages dans un séquenceur externe (Bulk Dump)

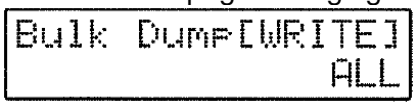
Le JP-8000 peut transmettre une variété de réglages à un appareil externe sous forme de messages exclusifs. Cette fonction s'appelle le transfert de données ou Bulk Dump En transmettant ces données à un séquenceur externe connecté au JP-8000, vous pouvez sauvegarder différents réglages du JP-8000. Vous pouvez également connecter un autre JP-8000 à la place d'un séquenceur pour régler de façon identique le second JP-8000.

3.11.5.1Procédure

- 1. Utilisez un câble MIDI pour relier la MIDI OUT du JP-8000 à la MIDI IN du séquenceur externe.

- 2. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et pressez **INIT** / **UTIL** (**7**). L'indicateur· INIT /UTIL s'allume

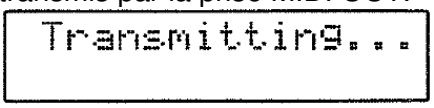
- 3. Pressez **INIT** / **UTIL** pour accéder à la page de réglage Bulk Dump.



- 4. Utilisez DOWN / UP pour sélectionner le type de tranfert Bulle Dump (référez-vous aux explications qui suivent).

- 5. Placez le séquenceur externe en mode d'enregistrement

- 6. Pressez **WRITE** pour transmettre les données. L'affichage suivant apparaîtra Ne jouez pas sur le clavier durant la procédure Bulk Dump. Si vous jouez sur le clavier, des messages de note seront transmis par la prise MIDI OUT.



Pour interrompre la procédure Bulk Dump, pressez **EXIT**

- 7. Quand la procédure est terminée, l'affichage indique "Completed" et l'affichage précédent réapparaît

- 8. Stoppez le séquenceur externe.

3.11.5.2Types de transfert Bulk Dump

Nota : Quand ALL, PATCH:USER AU, PATCH:USER A, P ATCH:USER B ou PERFORM:USER ALL sont exécutés, les réglages temporaires ne sont pas transmis.

- ALL: tous les paramètres de patch, performance, pattern, Motion et système seront transmis

- PATCH: USER AL.L: tous les patches user sont transmis

- PATCH: USER A: les patches user du groupe A sont transmis

- PATCH: USER B: es patches user du groupe B sont transmis.

- PATCH: TEMP UPPER: le patch actuellement sélectionné pour upper sera transmis
- PATCH: TEMP LOWER: le patch actuellement sélectionné pour lower sera transmis
- PATCH: TEMP UP&LO: les patches actuellement sélectionnés pour upper et lower seront transmis.
- PERFORM: USER ALL: toutes les performances user seront transmises
- PERFORM: TEMP: la performance actuellement sélectionnée sera transmise
- PATTERN: ALL: tous les patterns sont transmis
- PATTERN: C#2-C4: les patterns C#2-C4 sont transmis.
- PATTERN: C# 4-C6: les patterns C# 4-C6 sont transmis.
- PATIERN: CURRENT: le pattern actuellement sélectionné (celui de la dernière touche pressée) est transmis
- MOTION: ALL: toutes les mémoires motions seront transmises
- MOTION: SET A·1: la mémoire Motion 1 du groupe A sera transmise.
- MOTION: SET A-2: la mémoire Motion 2 du groupe A sera transmise
- MOI ION: SET B-1: la mémoire Motion 1 du groupe B sera transmise
- MOTION: SET B-2: la mémoire Motion 2 du groupe B sera transmise.

Précautions lorsque vous employez le transfert Bulk Durnp pour les patterns et Motions

Dans le JP-8000, tous les patterns et Motions partagent le même espace mémoire Cela signifie qu'en fonction de l'utilisation actuelle de la mémoire, un pattern ou une mémoire Motion qui a été préalablement sauvegardé peut faire s'afficher un message "Memory Full!" (mémoire pleine) lors de son renvoi dans le JP-8000, il peut alors ne pas être possible de renvoyer ces données dans le JP-8000 Si cela se produit, supprimez des patterns ou Motions non utilisés dans la mémoire, et refaites la transmission vers le JP-8000

3.11.5.3Retour des réglages sauvegardés dans le JP-8000

Voici comment les réglages qui ont été sauvegardés dans la procédure Bulk Dump peuvent être renvoyés au JP-8000 :

- 1. Utilisez un câble MIDI pour relier la MIDI OUT du séquenceur externe à la MIDI IN du JP-8000.
- 2. Réglez le numéro d'identification d'unité (Device ID) comme lors de la procédure de sauvegarde par Bulk Dump,
- 3. Réglez sur **ON** le commutateur de réception de messages exclusifs,
  [MIDI SW]: Rx Exclusive SW
- 4. Transmettez (faites reproduire) les données sur le séquenceur externe.

Nota : Faites reproduire le séquenceur externe au même tempo que celui utilisé lors de l'enregistrement du Bulk Dump. Si le tempo de reproduction est plus rapide, il peut être impossible de recouvrer correctement les réglages.

Astuces

Lorsque vous enregistrez votre jeu dans un séquenceur externe, il est pratique d'utiliser la procédure Bulk Dump pour enregistrer les réglages PERFORM: TEMP du JP-8000 au début de l'enregistrement.

Si cela est fait, le JP·8000 retrouve alors automatiquement les réglages de performance lorsque le morceau sera reproduit, aussi n'aurez-vous pas à sélectionner la performance avant la reproduction Plus encore, même si les réglages de performance sont modifiés après que le morceau ait été enregistré, la reproduction continuera à utiliser exactement les mêmes réglages.

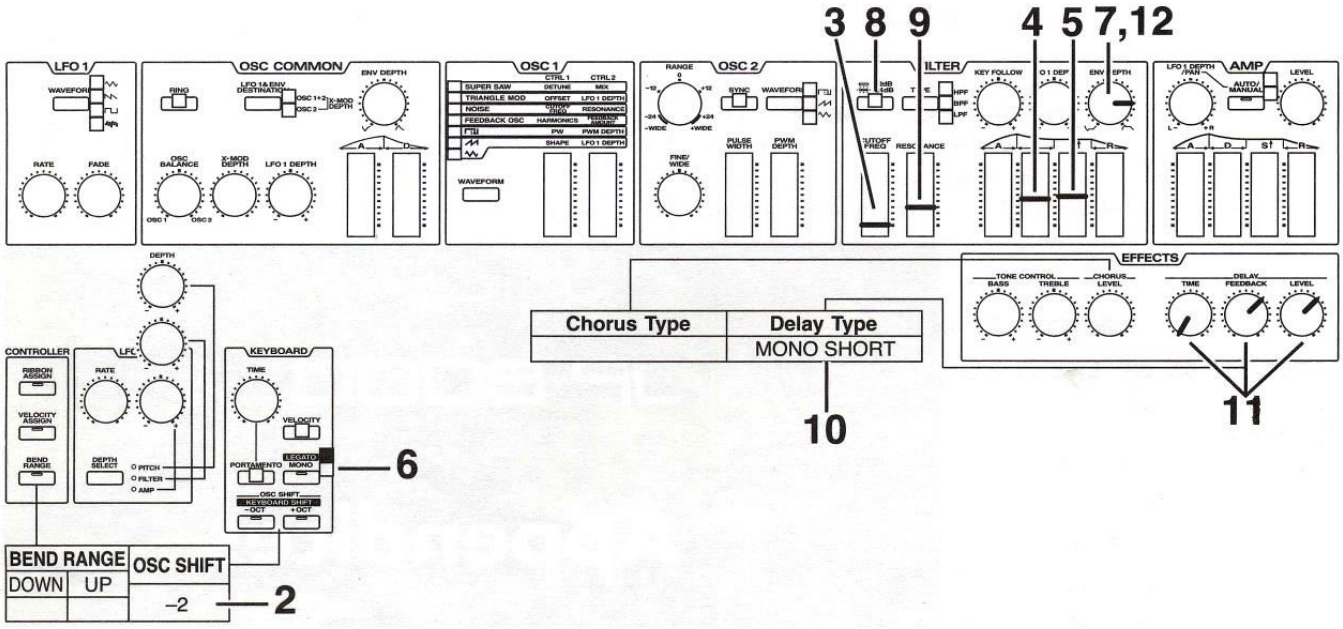
3.12 Appendices

Cette section présente les réglages pour l'édition d'un patch permettant de recréer différents types d'instruments créels.

Se référer donc aux explications et aux schémas du panneau de contrôle pour reproduire les réglages sur le JP-8000.

3.12.1 Astuces de création sonore de basse, piano électrique et orgue

3.12.1.1Basse



- 1. Utilisez la procédure d'initialisation pour régler la performance sur les valeurs de base.
  INIT / UTIL: **Initialize** : PERFORM: **TEMP**

- 2. Comme la basse est un *instrument grave*, réglez **OSC SHIFT** sur **-2 OCL**

- 3. Réglez la section FILTER [**CUTOFF FREQ**] sur la valeur minimale. Il n'y aura pas de son.

- 4. Déplacez **D** de la section FILTER jusqu'à la position donnée dans le schéma pour *créer la portion d'attaque du son*.

- 5. Déplacez **S** de la section FILTER comme dans le schéma pour *spécifier le timbre de la portion tenue du son.*

- 6. Réglez **MONO** sur **LEGATO**. Avec un réglage legato, vous pouvez produire une *sensation legato similaire à celle obtenue quand un doigt glisse sur une autre frette* sans quitter la corde

- 7. Déplacez **ENV DEPTH** de la section FILTER comme sur le schéma pour déterminer le timbre général. La sensation d'attaque se fera entendre et le *timbre deviendra un peu plus étouffé*

- 8. Eteignez l'indicateur **-12dB/-24dB** pour sélectionner **-12 dB**. Le cœur du *son restera inchangé et le timbre sera moins brillant*.

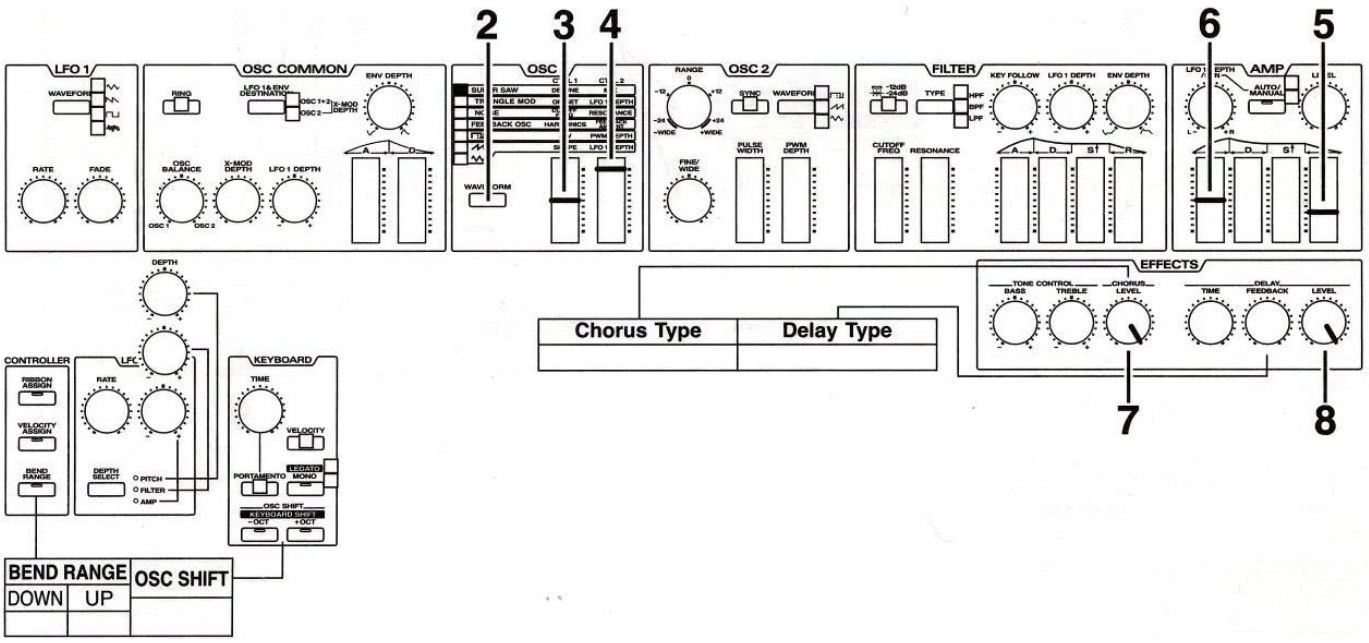
- 9. Si désirez, vous pouvez ajuster **RESONANCE** de la section FILTER pour *ajouter une touche caractéristique au timbre*.

- 10. Réglez **DELAY TYPE** sur **MONO SHORT**.
  [EFFECTS): Delay Type: MONO SHORT

- 11. Réglez **TIME** en section DELAY sur la valeur minimale et déplacez **FEEDBACK** et **LEVEL** comme dans le schéma.

- 12. Réglez **ENV DEPTH** une fois encore en section FILTER pour *façonner le timbre général à votre goût*.

3.12.1.2Cordes



Quand vous créez un son de corde, il est préférable d'écouter le **son en jouant des accords de 4 notes**. Cela vous donnera une meilleure idée du caractère du son qu'avec une seule note.

- 1. Utilisez la procédure d'initialisation pour régler la performance sur les valeurs de base.
  [INIT /UTIL]: Initialize: PERFORM: TEMP

- 2. Pour **WAVEFORM** de la section OSC1, sélectionnez **SUPER SAW**.

- 3. Déplacez **CTRL 1** (DETUNE) de la section OSC1 comme dans le schéma.

- 4. Déplacez **CTRL 2** (MIX) de la section OSC1 en position maximale. Cela produira *l'impression d'un grand groupe de cordes*

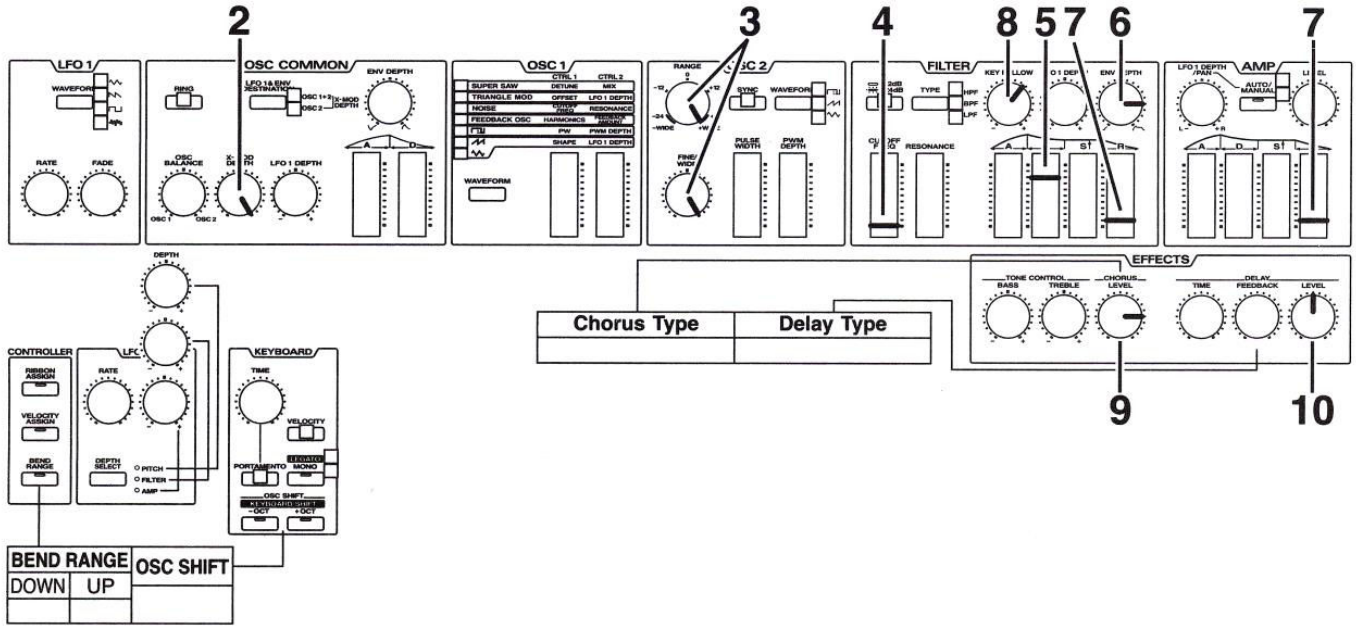
- 5. Déplacez **R** de la section AMP comme dans le schéma pour que *le son dure un certain temps après le relâchement de la touche*.

- 6. Déplacez **A** de la section AMP comme dans le schéma *pour que l'attaque soit un peu plus lente*,

- 7. Réglez **LEVEL** de la section CHORUS sur la valeur maximale. Cela vous donnera *un son avec plus d'ampleur et de profondeur*

- 8. Réglez **LEVEL** de la section DELA Y sur la valeur maximale. Cela ajoutera de la réverbération.

3.12.1.3Piano électrique



Il y a des limitations inévitables à l'emploi d'une synthèse soustractive conventionnelle pour tenter de simuler le son d'un piano électrique, mais en utilisant la modulation en croix (X-MOD), vous pouvez produire la forme d'onde complexe nécessaire

- 1. Utilisez la procédure d'initialisation pour régler la performance sur les valeurs de base.
  [INIT /UTTL]: Initialze: PERFORM: TEMP

- 2. Réglez **X-MOD DEPTH** au **maximum**.

- 3. En section OSC2, réglez **RANGE** et [FINE/WIDE] au **maximum**.

- 4. Réglez **CUTOFF FREQ** de la section FILTER au **minimum**. Le son ne sera plus entendu.

- 5. Déplacez **D** de la section FILTER comme dans le schéma pour spécifier *comment chutera la brillance*.

- 6. Ajustez **ENV DEPTH** de la section FIL TER pour *modifier le timbre à votre goût*.

- 7. Déplacez **R** des sections FILTER et AMP comme dans le schéma. Cela *éliminera le clic entendu quand une touche est relâchée*.

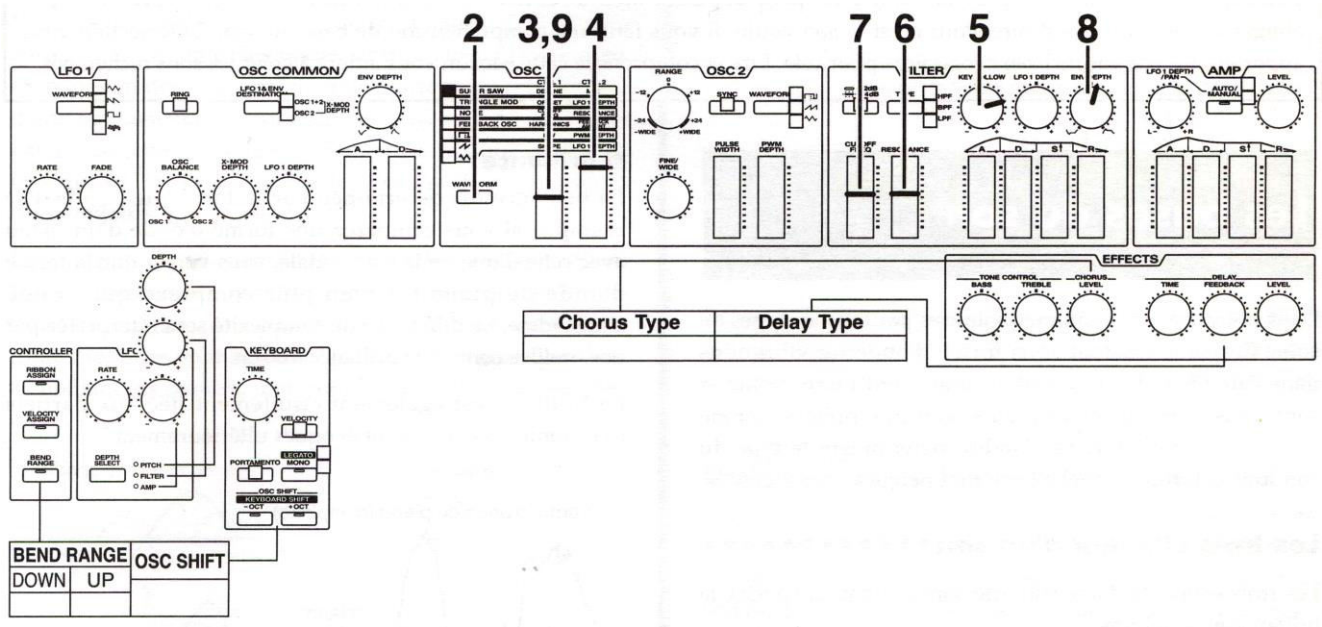
- 8. Réglez **KEY FOLLOW** de la section FILTER sur la position désirée. Jouez et comparez les notes dans les tessitures haute et basse du clavier pendant que vous ajustez ce réglage.

- 9. Déplacez **LEVEL** de la section CHORUS comme dans le schéma. Cela donnera *plus d'espace et de profondeur au son, le rendant plus feutré*

- 10. Déplacez **LEVEL** de la section DELAY comme dans le schéma pour ajouter de la *réverbération au son*.

- 11. Si vous désirez que la *dynamique de jeu au clavier affecte la brillance* (**ENV DEPTH** de la section FILTER) et le volume (**LEVEL** de la section AMP), ajustez les réglages de dynamique (p,68). Avant de faire ces réglages, activez **VELOCITY** en section KEYBOARD.

3.12.1.4Orgue



- 1. Utilisez la procédure d'initialisation pour régler la performance sur les valeurs de base.
  INIT /UTIL: Initialize: PERFORM: TEMP

- 2. **WAVEFORM** de la section OSC1, sélectionnez **SUPER SAW**.

- 3. Déplacez **CTRL. 1** (DETUNE) de la section OSCI comme dans le schéma.

- 4. Réglez **CTRL 2** (MIX) de la section OSC1 au maximum,

- 5. Tenez enfoncé **SHIFT** (**EXIT**) et utilisez **KEY FOLLOW** de la section FILTER et les boutons **DOWN** / **UP** pour réglez la valeur de **Key Follows sur +32**,

- 6. Tenez enfoncé **SHIFT**, et utilisez **RESONANCE** de la section FILTER et **DOWN** / **UP** pour régler une *valeur de résonance dans une plage de 65 - 75.*

- 7. Tenez enfoncé **SHIFT**, et utilisez **CUTOFF FREQ** de la section FILTER et **DOWN** / **UP** pour régler la fréquence de coupure sur **71**. Cela utilisera l'oscillation du filtre pour ajouter une *harmonie parallèle à la quinte*.

  Changer la valeur de fréquence de coupure par palier de 1 changera la hauteur de l'oscillation par demi-ton. Sélectionner une hauteur différente si besoin :
  Exemples :
  - 64 -> 1 octave
  - 68 -> tierce
  - 75 -> septième

- 8. Déplacez **ENV DEPTH** de la section Fil.TER comme dans le schéma. Cela ajustera le *son de clic produit au relâchement de la touche*

- 9. Si désiré, vous pouvez déplacer **CTRL 1** (DETUNE) de la section OSC1 pour ajuster la *vitesse de rotation de la cabine rotative*.

3.12.2 Comprendre le son

Si vous avez un certain son à l'esprit, déplacer aléatoirement les commandes ne vous rapprochera pas obligatoirement du son désiré Pour créer le son voulu, il vous faut une compréhension de base du son Cette section vous apportera les notions de base nécessaires pour cela.

3.12.2.1Les bases du son

Les sont des ondes ou vibrations dans l'air. La forme de ces "ondes" détermine le type du son sous la forme duquel elles seront perçues.

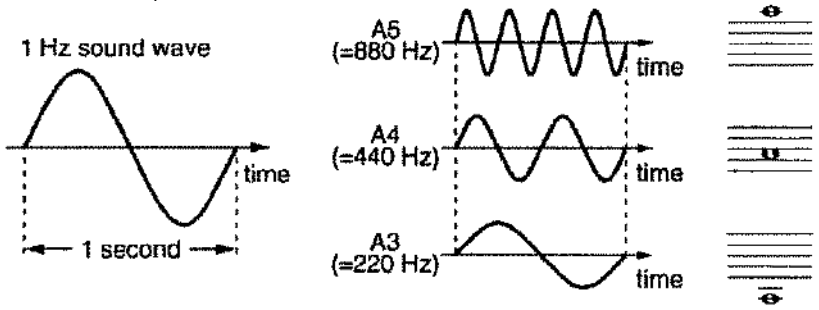
3.12.2.2Les trois éléments d'un son

- hauteur (pitch),
- brillance
- volume

3.12.2.2.1 La hauteur

C'est la **vitesse à laquelle les ondes se répètent**. Une onde qui se répète une fois par seconde est une onde de fréquence 1 Hz (Hertz).

Quand la fréquence augmente, la hauteur monte. Quand elle diminue, la hauteur baisse. Par exemple, le la médian (A4) à une fréquence de 440.0 Hz mais si on monte d'une octave, la fréquence double (A5= 880 Hz), tandis que si l'on descend d'une octave, la fréquence est divisée par 2 (A3 = 220 Hz).

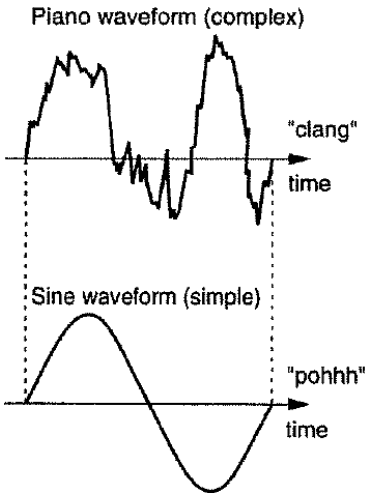


-> KEY BOARD OSC SHIFT -OCT / +OCT (p.71)

3.12.2.2.2 Brillance

C'est la **forme de l'onde**. Par exemple, si vous comparez une forme d'onde d'un piano avec celle d'une onde sinusoïdale, vous venez que la forme d'onde de piano est bien plus complexe que l'onde sinusoïdale La différence de complexité sera interprétée par nos oreilles comme la brillance du son.

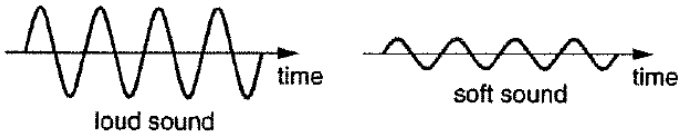
La brillance est également étroitement liée aux partiels (harmoniques) qui seront évoqués ultérieurement.



-> OSC 1 : **WAVEFORM** (p. 55)
-> OSC 2 : **WAVEFORM** (p. 57)

3.12.2.2.3 Volume

C’est **l'amplitude (la taille) de la forme d'onde**. Une plus grande amplitude signifie un volume plus fort et moins grande amplitude un volume plus faible



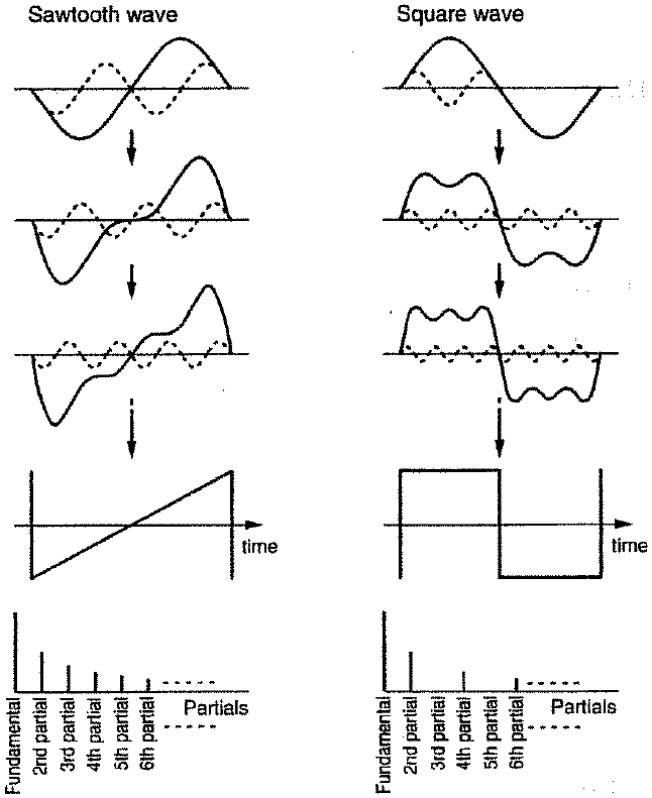
-> AMP : **LEVEL** (p.62)

3.12.2.3Partiels

La brillance est déterminée par la forme de l'onde, mais comment cette forme est-elle déterminée ?

Il est généralement connu que les formes d'onde sont constituées de multiples ondes sinusoïdales. Par exemple, les ondes en dents de scie ou ondes carrées sont constituées d'une fondamentale (fréquence de base) plus des multiples entiers de cette fréquence fondamentale tels que 2x, 3x, **Ces multiples de fréquence fondamentale sont appelés "harmoniques" ou "partiels".**

- Les partiels qui sont des multiples entiers de la fondamentale sont appelés "partiels harmoniques"
- et les partiels qui ne sont pas des multiples entiers de la fondamentales sont appelés "partiels inharmoniques" En combinant ces partiels, une gamme infinie de sons peut être créée.

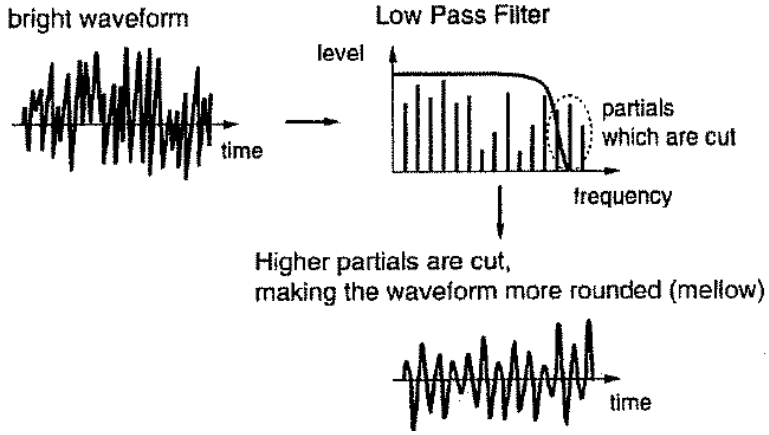


Plus il y a de **partiels de haute fréquence** dans un son, **plus brillant** apparait le son.

Plus il y a de **partiels de basse fréquence** dans un son, **plus feutré** (sombre) apparait le son.

La technique de **suppression de ces partiels pour modifier la brillance** (et donc la forme d'onde) du son est appelée "**synthèse soustractive**" et est une des méthodes les plus communes de synthèse. Cela signifie que les synthétiseurs qui utilisent cette méthode de synthèse doivent contenir des formes d'onde à l'origine très riches en partiels. En utilisant un filtre pour sélectivement supprimer certains partiels, la brillance du son peut être modifiée

(Forme d'onde brillantes) *(Filtre passe-bas)*



-> FILTER : TYPE CUTOFF FREQ / RESONANCE / -12dB/-24dB / KEY FOLLOW (p.59)

En plus du filtre, la forme d'onde peut être modifiée par :
- la synchronisation,
- le modulateur en anneaun
- ou la modulation en croix,

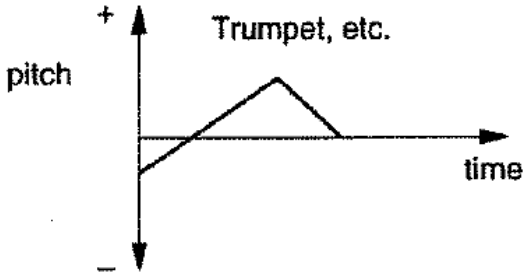
afin de changer la forme d'onde de différentes façons.

3.12.2.4Changement de son au cours du temps (Enveloppe)

Dans tout instrument acoustique, la forme d'onde passe par différentes étapes de changement entre le début et la fin de la note.

Cela est du au fait que **chacun des trois éléments du son (hauteur, brillance et volume) changent avec le temps**. Ces changements au cours du temps sont **nommés "enveloppes"** et *chaque instrument naturel présente ses propres caractéristiques d'enveloppe*.

3.12.2.4.1 Enveloppe de hauteur

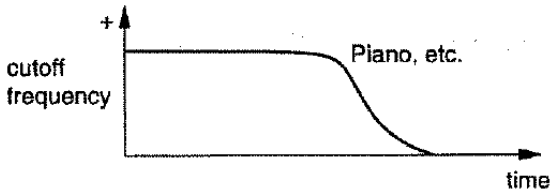


Les **cuivres** tels que la trompette ont souvent une *légère variation de hauteur de la note quand le musicien commence à souffler* dans son instrument.

Sur un **synthétiseur**, ce *changement de hauteur au cours de l'évolution de la note est créé par l'enveloppe de hauteur*.

-> OSC COMMON A/D (p.59)

3.12.2.4.2 Enveloppe de filtre

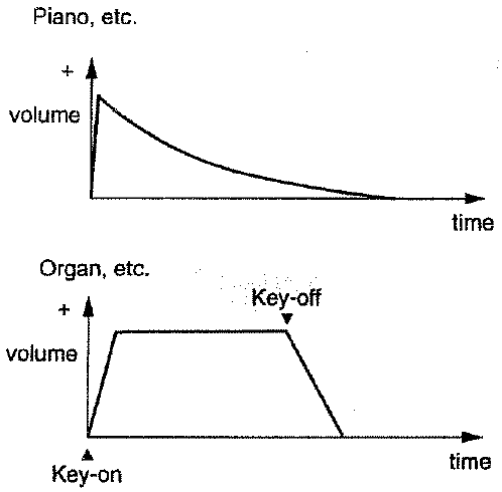


Les notes d'un **piano**, etc. *contiennent le plus de partiels* (c'est-à-dire la plus grande brillance) quand la note commence, et alors que le son chute, les partiels supérieurs diminuent progressivement, rendant le son plus feutré.

Sur un **synthétiseur**, ce *changement de brillance au cours du temps est créé par l'enveloppe de filtre*.

-> FILTER : A/D/S/R (p,61)

3.12.2.4.3 Enveloppe d'amplificateur



Sur un **piano**, le *son commence au moment où la touche est jouée et diminue progressivement en volume*.

Avec un **orgue**, le *même volume est maintenu tant que la touche est enfoncée*.

Sur un **synthétiseur**, ce type de *changement de volume au cours du temps est créé par l'enveloppe d'amplificateur*.

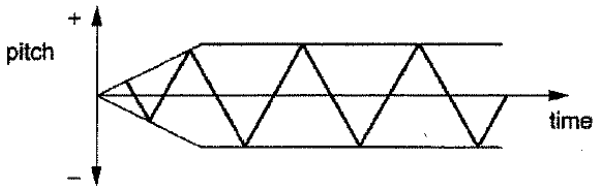
-> AMP A/D/S/R (p.62)

3.12.2.5Ajout d'expression au son

En plus des trois éléments de son, il y a de nombreuses façons dont de l'expression peut être ajoutée. Cette section explique quelques unes de ces méthodes.

3.12.2.5.1 Emploi du LFO

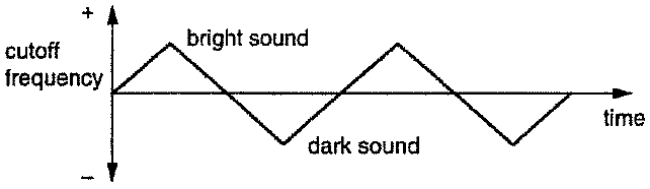
3.12.2.5.1.1 Vibrato



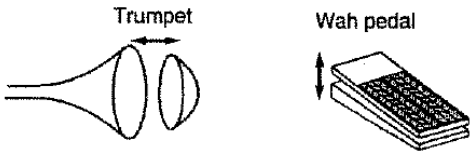
Le vibrato est une **modification cyclique de la hauteur** souvent utilisée par les **chanteurs** ou les **violonistes** ou encore **flûtistes** pour ajouter de l'expression au son.

-> LFO 1 : **RATE** (p.63) + OSC COMMON : **LFO 1 DEPTH** {p.58) etc.

3.12.2.5.1.2 Wah-wah

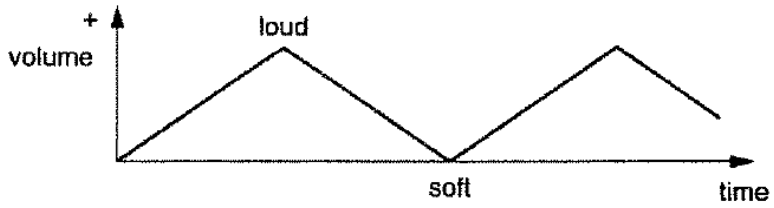


L'effet wah-wah est une **modulation cyclique de la brillance** qui peut être entendue quand on utilise une sourdine avec un **cuivre**, ou lorsqu'une **pédale wah-wah** est employée avec une guitare électrique.



-> LFO 1 : **RATE** (p.63) + FILTER : **LFO 1 DEPTH** / **PAN** (p.61} etc.

3.12.2.5.1.3 Tremolo



Le trémolo est une **modulation cyclique du volume**, fréquemment utilisé pour du **piano électrique**.

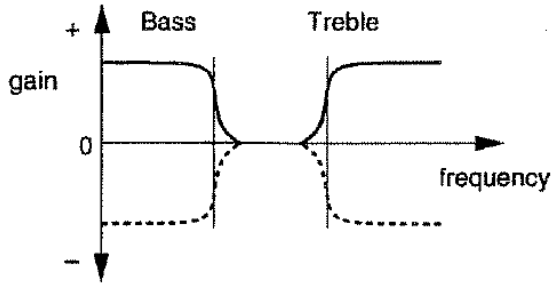
-> LFO 1 : **RATE** (p.63) + AMP [LFO 1 DEPTH] (p.62) etc.

3.12.2.5.2 Effets

Les effets peuvent être répartis en 2 types :

- ceux qui modifient la structure des harmoniques (partiels) pour modifier le son d'origine
- ceux qui ajoutent un son au son d'origine

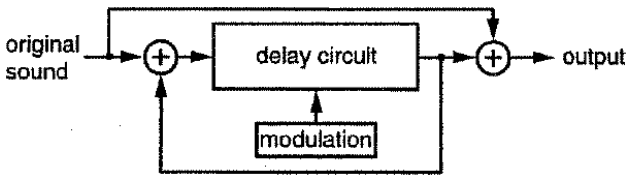
3.12.2.5.2.1 Commande de tonalité



Cet effet ajuste la balance entre les fréquences hautes et basses en augmentant/atténuant les plages de fréquences hautes/basses.

-> TONE CONTROL : **BASS** / **TREBLE** (p.64)

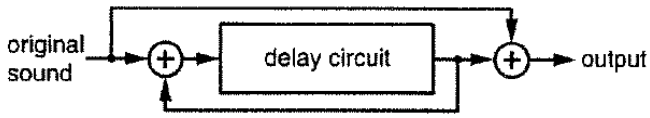
3.12.2.5.2.2 Chorus



Cet effet **ajoute un son très légèrement retardé** au son d'origine, donnant au son *ampleur et profondeur.*

-> CHORUS : **LEVEL** (p.64)

3.12.2.5.2.3 Delay



Cet effet ajoute un son retardé au d'origine, créant un *effet de type écho*.

-> DELAY : **TIME** / **FEEDBACK** / **LEVEL** (p .. 65)

3.12.3 Qu'est-ce que le MIDI?

MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instrument de musique) est un standard mondial pour échanger des données musicales entre instruments de musique électroniques et ordinateurs, etc.

Le MIDI ne véhiculent pas les données "audio" elles-mêmes, mais les données de jeu musical et commandes sous forme numérique. Les signaux numériques traités par le MIDI sont appelés messages MIDI Tout appareil ayant des prises MIDI peut être connecté via des câbles MIDI pour échanger des données musicales, quel que soit son fabricant ou son modèle.

MIDI IN : ce connecteur reçoit des messages MIDI d'un appareil MIDI externe

MIDI OUT : ce connecteur transmet des messages MIDI du JP-8000.

MIDI THRU : les messages MIDI reçus en MIDI IN sont immédiatement retransmis par ce connecteur

3.12.3.1Canaux MIDI

Le MIDI peut transmettre de nombreux flux de données dans un même câble.

Cela est rendu possible grâce aux **"canaux MIDI" qui sont au nombre de 16**: 1-16.

Les messages MIDI peuvent être interprétés **uniquement si les canaux de l'appareil récepteur et de l'appareil émetteur correspondent**. Sur le JP-8000, le canal de transmission et celui de réception sont communs. Si vous réglez le canal MIDI des parties upper et lower pour correspondre au réglage de canal d'un appareil MIDI externe, les messages MIDI seront transmis et reçus sur ce canal.

3.12.3.2Principaux messages MIDI utilisés par le JP·BOOO

Le MIDI comprend une grande variété de messages qui peuvent être utilisés pour véhiculer différents types de données Les messages MIDI peuvent être globalement classés en deux catégories :

- ceux traités par canal (messages de canal)

- et ceux traités quel que soit le canal (message de système)

Les types principaux de messages MIDI utilisés par le JP-8000 sont les suivants.

3.12.3.2.1 Messages de canal

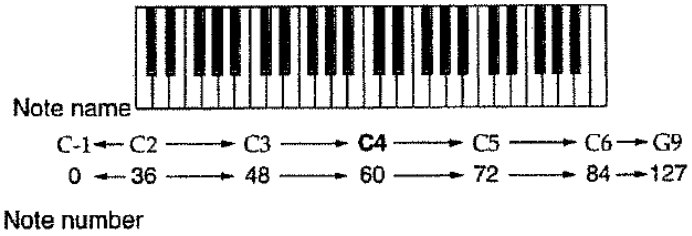
Ces messages servent à véhiculer des procédures de jeu musical et constituent la plus grande partie des messages MIDI.

3.12.3.2.1.1 Note-on

Ce message est transmis quand une touche est jouée Chaque message Note-on inclut les trois éléments d'information suivants transmis en un seul message

-
- Note-on : une touche a été jouée
- Numéro de note : numéro de la touche jouée
- Dynamique : force (vitesse) de jeu

Les numéros de note sont exprimés dans une plage de 0 à 127, le do médian (C4) ayant le 60.



3.12.3.2.1.2 Note-off

Ce message est transmis quand une touche est relâchée. Quand ce message est reçu, le son correspondant à cette touche est coupé. Chaque message Note-off comprend les trois éléments suivants transmis en un seul message.

- Note-off : une touche a été relâchée
- Numéro de note : numéro de la touche relâchée
- Dynamique : force (vitesse) de relâchement

3.12.3.2.1.3 Pitch Bend

Ce message indique la *position du levier de pitch bend*.

3.12.3.2.1.4 Aftertouch (pression)

Ce message indique la *pression appliquée au clavier après qu'une touche ait été enfoncée*. Il y a deux types de messages d'aftertouch :

- l'aftertouch par canal qui pilote la totalité d'un canal

- et l'aftertouch polyphonique qui pilote individuellement chaque note. Sur le JP-8000, vous pouvez utiliser les réglages de transmission/ réception (p 89) pour **assigner l'aftertouch à une commande de façade**. En effet **le clavier du JP-8000 ne transmet pas d'aftertouch**.

3.12.3.2.1.5 Changement de programme

Ce message sert à *sélectionner les sons*. Sur le JP-8000, les numéros de programme 1-128 de ce message sélectionneront patches ou performances (p 94)

3.12.3.2.1.6 Changement de commande

Ces messages servent à *créer plus d'expressivité musicale*.
Sur le JP-8000, la sélection de banque (commande 0, commande 32) est utilisée en conjonction avec les messages de changement de programme pour sélectionner des patchs ou Performances (p 94).

Pour ajouter de l'expressivité à votre jeu (p73, p.74), des pédales ou levier de modulation peuvent piloter :

- de la modulation (commande 1),
- du panoramique (commande 10),
- de l'expression (commande 11)
- et du sustain ou Hold (commande 64)

Une variété d'autres messages de changement de commande peuvent être assignés aux différents curseurs/boutons et à la commande tactile par les réglages de transmission/ réception (p .89).

3.12.3.2.2 Messages de système

Cette catégorie comprend :

- les messages exclusifs,
- les messages utilisés pour la synchronisation
- et les messages qui permettent de faire fonctionner le système MIDI.

Le JP-8000 utile principalement les messages exclusifs.

3.12.3.2.2.1 Messages exclusifs

Les messages exclusifs servent à véhiculer les informations entre appareils de même fabricant et modèle (ou de modèles compatibles), pour que des données propres à ces appareils (telles que les réglages de son) puissent être échangées.

Si le MIDI ne pouvait servir qu'à véhiculer les messages définis dans les caractéristiques MIDI, il serait impossible de véhiculer des messages propres à un fabricant ou exclusif d'un instrument particulier. Par conséquent, chaque fabricant définit son propre format de messages exclusifs, et utilise ce format pour véhiculer les données qui lui sont propres.

Sur le JP-8000, les réglages de transmission/ réception (p.89) permettent aux messages exclusifs d'être assignés aux curseurs /boutons. Egalement, les messages exclusifs peuvent servir à transmettre des données telles que les réglages de patch à destination d'un séquenceur en vue de stockage ("Sauvegarde des réglages dans un séquenceur externe (Bulk Dump)" p.97).

A propos du tableau d'équipement MIDI

Le MIDI traite une grande variété de messages relatifs au jeu, mais les types de message qui peuvent être transmis ou reçus par chaque type d'appareil diffèreront. Le tableau d'équipement MIDI fourni dans le mode d'emploi de chaque appareil MIDI vous indique en un instant quels types de messages MIDI peuvent être retransmis et reçus par votre instrument.

Les messages MIDI marqués d'un O dans les deux tableaux peuvent être échangés entre les deux appareils.

3.12.4 Mauvais fonctionnements

S'il n'y a pas de son, ou si l'instrument ne fonctionne pas de la façon souhaitée, vérifiez d'abord les points suivant.

3.12.4.1L'appareil ne s'allume pas

Le cordon dfalimentation est·il correctement connecté au JP-8000 et à une prise secteur ?
Vérifiez les connexions du cordon d'alimentation

3.12.4.2Pas de son/le volume est bas

- les appareils connectés sont-ils allumés? Assurez-vous que votre ampli ou système de mixage est allumé.
- le volume est-il abaissé ? Vérifiez le volume du JP-8000 et de l'ampli ou de la table de mixage connectée
- Y-a t-il du son dans les écouteurs? S'il y a du son dans les écouteurs, il est possible que les câbles de connexion soient endommagés ou que l'ampli ou la table de mixage ne fonctionnent pas bien Vérifiez les câbles de connexion et vos autres équipements une fois encore.
- la reproduction de la démonstration est elle sélectionnée ? Pressez simultanément **ARP HOLD** et **REC**] en section Arpegio /RPS pour quitter le mode de reproduction de démonstration
- local Switch est-il sur OFF ? Réglez Local Switch sur ON (p89)
- Les niveaux de la section AMP sont-ils très bas? Vérifiez les réglages [LEVEL] de la sectiopn AMP (p 62)
- le niveau de sustain de la section AMP estil très bas ? Vérifiez le réglage [5] de la section AMP (p 62).
- La fréquence de la section FIITER est-elle trop basse ? Vérifiez le réglage CUTOFF FREQ de la section FILTER (p 60)
- La vitesse de la section LFO 1 est-elle trop basse ? Vérifiez le réglage [RA TE] de la section LF01 (p 63)
- Des messages de volume ont-ils été reçus d'un appareil MIDI externe en vue de diminuer le volume? Vérifiez le volume

- Le canal de réception et de transmission ne correspondent-ils pas ? Assurez-vous que les canaux de transmission et de réception du JP-8000 et de l'appareil MIDI externe correspondent (p 86)
- Individual Trigger Switch est-il activé (ON) ? Réglez Individual Trigger Switch sur OFF (p 88)

3.12.4.3La Hauteur est incorrecte

- les réglages Range de la section OSC2 sont-ils corrects ? Vérifiez les réglages [RANGE]de la section OSC 2 (p57)
- Les réglages Fine Tune/Wide de la section OSC2 sont·ils corrects? Vérifiez les réglages [FINE /WIDE] de la section OSC 2 (P57).
- Le réglage de transposition de partie est-il correct ? Vérifiez le réglage Part Transpose (P72)
- le réglage d'accord général est-il correct ? Vérifiez le réglage Master Tune (p.90)
- Un message de pitch bend a-t-il été reçu d'un appareil externe, laissant ainsi la hauteur "coincée" sur une certaine valeur ? Déplacez le levier de pitch bend

3.12.4.4Impossible de sélectionner les sens

- Local Switch est-il sur OFF ? Régler Local Switch sur ON
- Le commutateur de transmission/réception de changement de programme est-il sur OFF ? Réglez-le sur ON (p.90).

3.12.4.5Les notes disparaissent [sont interrompues)

- Mono/Legato est-il sélectionné ? Lorsque Mono ou Legato est sélectionné, une seule note à la fois peut être reproduite même si deux touches ou plus sont pressées. Si vous désirez jou er deux notes ou plus simultanément, pressez [MONO] pour éteindre son indicateur, sélectionnant ainsi Poly.

- La polyphonie maximale a-t-elle été dépassée ? Le JP-8000 peut produire jusqu'à 8 notes à la fois. Aucune note supplémentaire ne peut être produite en même temps.

3.12.4.6Le son craque (souffre de distorsion)

- Le niveau de la section AMP est·il trop élevé ? Vérifiez le réglage [LEVEL] de la section AMP (p.62).

3.12.4.7Un clic est entendu quand on presse/ relâche une touche

Pour certains sons, un clic ou autre bruit peut être entendu quand une touche est pressée ou relâchée (cela sera notable pour certains sons mais pas pour les autres). Cela est du à des **réglages extrêmement rapides de temps d'attaque ou de temps de relâchement pour le filtre/amplificateur** et cela sert à créer le son de clic caractéristique que d'une attaque d'orgue.

Si vous désirez éviter le son de clic, montez les réglages de temps d'attaque et de relâchement de la section FILTER et de la section AMP et diminuer l'amplitude d'enveloppe de la section FILTER.

3.12.4.8Les messages MIDI ne sont pas transmis/reçus correctement

- Les différents réglages de canaux MIDI sont-ils corrects ? Vérifiez les réglages de canal MIDI de partie et de canal de commande de performance (p.86, p .. 89)
- Les divers réglages de commutateur de transmission/réception sont-ils corrects ? Vérifiez les réglages du commutateur de transmission/ réception de changement de programme (p 90) et le commutateur de réception de messages exclusifs (p .90)
- Le réglage de numéro d'identification d'unité est-il correct ? Réglez Device ID Number comme il était lorsque vous avez enregistré les données exclusives dans le séquenceur (p. 89).
- Le réglage de type de Bulk Dump est-il correct ? Vérifiez le réglage Bulk Dump (p. 98)
- Le séquenceur effectue-Hl sa reproduction à un tempo correct ? Faites jouer le séquenceur au tempo employé lors de l'enregistrement des données exclusives (p .98)

3.12.5 Messages d'erreur

Si une procédure incorrecte est accomplie ou si la procédure ne peut pas être effectuée correctement, un message d'erreur s'affichera Référez-vous aux explications ci-dessous et suivez l'action recommandée.

Battery Low !

- Cause: La pile de sauvegarde interne (qui maintient les données en mémoire user est trop faible
- Action: Contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche pour remplacer la pile

Check Sum Error !

- Cause: Les données exclusives n'ont pas été reçues correctement. Il est possible que la valeur d'octet de vérification (checksum) soit incorrecte, ou qu'il y ait un problème avec le câble MIDI

- Action 1: Vérifiez la valeur du checksum. S'il est incorrect, corrigez-le et refaites la procédure. S'il est correct, adoptez la procédure suivante

- Action 2: Reprenez la procédure en utilisant un autre câble MIDI, aussi court que possible

- Action 3: Si un autre appareil MIDI (tel qu'un appareil disposant d'une fonction MIDI THRU) est connecté entre l'appareil émetteur et Je JP-8000 (appareil récepteur), déconnectez cet appareil MIDI et connectez l'appareil émetteur et le JP-8000 (appareil récepteur) directement Réessayez alors la procédure à nouveau Si un même message d'erreur apparait malgré tout cela, contactez un service de maintenance Roland qualifié

Memory Damaged !

- Cause: Les données de la mémoire user ont été endommagées

- Action: Contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche pour réparation

Memory Full!

- Cause: La mémoire user est saturée et il n'est plus possible d'enregistrer ou d'éditer.
- Action: Effacez les données inutiles

MIDI Buff. Full!

- Cause: Plus de données ont été reçues en un coup qu'il ne peut être traité par le JP-8000.
- Action: Réduisez la quantité de données MIDI qui est reçue par le JP-8000

MIDI Off Line !

- Cause: C'est un problème avec la connexion par câble MIDI
- Action: Vérifiez que le câble MIDI n'a pa été connecté ou endommagé

Rx Data Error!

- Cause: Les messages MIDI ne peuvent pas être reçus correctement.
- Action: Si ce message d'erreur apparaît répétitivement, c'est qu'il y a un problème avec le contenu des messages MIDI

3.12.6 Liste des paramètres

Voir page 112.

3.12.7 Liste des réglages de transmission/réception

Voir page 116.

3.12.8 Equipement MIDI

Voir page 117.

3.12.9 Tableau d'équipement MIDI

Voir page 128.

3.12.10 Caractéristiques

3.12.10.1 Section synthétiseur

- Parties : 2 (Upper/Lower)

- Polyphonie maximale : 8 voix

- Formes d'onde :
  - SUPERSAW
  - TRIANGLE MOD
  - NOISE
  - FEEDBACK OSC
  - SQUARE (PWM)
  - SAW
  - TRIANGLE

- Effets
  - Tone Control
  - Chorus Delay

- Mémoire interne
  - Patches
    - User : 128
    - Preset : 128
  - Performances
    - User: 64
    - Preset: 64

- Commandes
  - Commande tactile
  - Levier de pitch bend/modulation
  - Pédale d'expression (Accessoire)
  - Pédale de sustain (Accessoire)

3.12.10.2 Section Arpegiateur/RPS

- Mode arpégiateur
  - UP
  - DOWN
  - UP&DOWN
  - RANDOM

- Données de pattern (mémoire interne)
  - Patterns : 48
  - Longueur de boucle max (mesures) : 4

- Résolution : 24 clics à la noire

- Méthode d'enregistrement : en temps réel

- Tempo : 20 à 250

3.12.10.3 Section Motion Control

- Données de Motion (Mémoire interne)
    - Motions : 4
    - Longueur de boucle max. (mesures): 8

- Méthode d'enregistrement : en temps réel

- Tempo : 20 à 250

3.12.10.4 Autres

- Clavier : 49 touches (avec dynamique)

- Afficheur : 16 caractères, 2 lignes (LCD rétro-éclairé)

- Connecteurs
    - Prises MIDI (IN, OUT)
    - Prises de sortie (L(MONO), R)
    - Prise pour pédale de commande
    - Prise pour pédale de sustain
    - Prise pour écouteurs

- Alimentation : CA 117V, CA 230 V ou CA 240 V

- Consommation électrique : 24 W(CA 117 V), 28 W(CA 230 V), 20 W(CA 240 V)

- Dimensions : 925 (L) x 349 (P) x 113 (H) mm

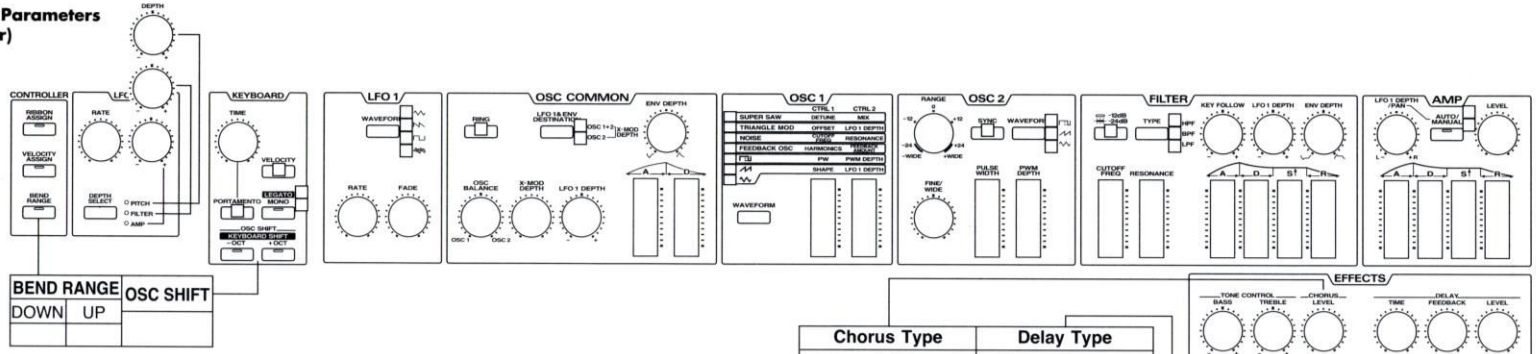
- Poids 8 kg (sans le cordon d'alimentation)

- Accessoires : Mode d'emploi, Cordon d'alimentation

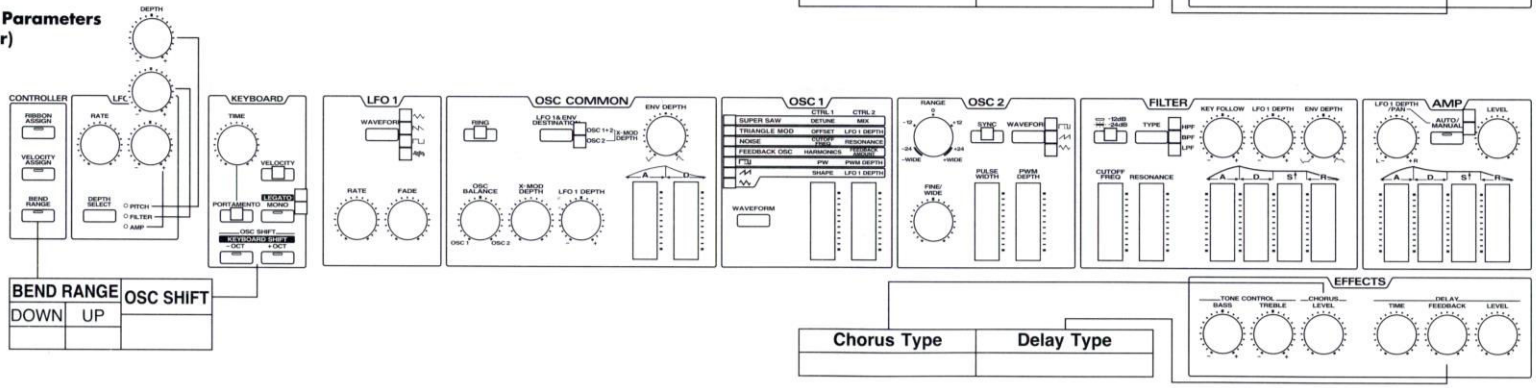
3.12.11 Tableau vierge

Vous pouvez faire une photocopie de cette pageet l'utiliser pour prendre des notes quand vous éditez des sons.
*** Si vous désirez que les valeurs de tous les paramètres correspondent aux réglages des curseurs et boutons etc., utilisez la fonction Manual.**

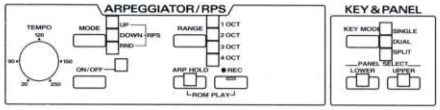
◆ Patch Parameters (Upper)



◆ Patch Parameters (Lower)



◆ Performance Parameters



PFM COMMON ([1])		PFM PART ([2])	L	U	INDIV TRIG ([3])	
Part Detune		Part Transpose			Indiv Trig Switch	
Output Assign		Part MIDI CH			Trig Destination	
Pedal Assign		Chorus Sync			Trig Source CH	
Voice Assign		Delay Sync			Trig Source Note	
Split Point		LFO Sync				
Arpeggio Dest						
Arp Beat Pattern						

* An example of noting Ribbon Assign and Velocity Assign settings

4 Logiciels pour le contrôle du Synthétiseur

4.1 Applications PC

4.1.1 WinJPLib (Roland) A compléter

http://www.planet-groove.com/programs.html

WinJPLib est un programme de Roland US pour recevoir et envoyer des messages MIDI système dédiés au Roland JP -8000 . Il fonctionne avec Windows 95 ou mieux

4.1.2 SendSX A compléter

http://www.bome.com/products/sendsx

Tutoriels vidéos :
https://www.youtube.com/watch?v=lI1NVNnXz3g&list=PLF7A080234D1A5E04&index=1
https://www.youtube.com/watch?v=-GDqqHBKlbE

Cet utilitaire pour Windows crée des petits messages Sys Ex et peut les envoyer à tout appareil MIDI.

C'est aussi un petit moniteur MIDI qui peut facilement tester de petites commandes Sys Ex, car la réponse et tout les autres événements de l'appareil MIDI sont affichés.

Les dispositifs additionnels incluent le chargement et la sauvegarde des fichiers Sys Ex, vous pouvez donc archiver décharges en vrac à partir de votre appareil MIDI et de les envoyer plus tard vers le dispositif.

A compléter

4.1.3 Roland JP-80×0 AudioUnit & VSTi Librarian Editor Plug-in A rédiger

https://www.mysteryislands-music.com/product/roland-jp-80x0-audiounit-vsti-librarian-editor-plug-in/

Prix : 50€

Tutoriel: http://fr.audiofanzine.com/rack-modelisation/roland/JP-8080/pedago/astuces/jp80x0-mysteryisland-vsti-total-integration-6603/

A rédiger

4.1.4 SysEx A Rédiger

http://www.planet-groove.com/programs.html

5 Informations sur internet

5.1 Ressources SyEX

Gratuit : http://www.sysexdb.com/synth_detail.aspx?dv=132

Roland JP-80×0 Massive EDM Soundset volume 1 (15€) : http://www.mysteryislands-music.com/product/roland-jp-80x0-massive-edm-soundset-volume-1/

Roland JP-80×0 Always Alive Soundset (15€) : https://www.mysteryislands-music.com/product/roland-jp-80x0-always-alive-soundset/

Sommaire complet

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du pdf pour naviguer dans le document

1 Démarrage 5

1.1 Connexion 5

1.2 Choix des sons 7

1.2.1 Sélection des sons par BANK de patch ou Performance 7
1.2.2 Démo des patchs d'usine 8
1.2.3 Performances d'usine : Démo jouables sur internet et parties Lower et Upper 8
1.2.4 Patchs d'usine : Démos jouables sur le web et caractéristiques Legato et Mono 11
1.2.5 Chargement de patch A rédiger 14

2 Utilisation 15

2.1 Changement de son 15

2.2 Modifier le son 15

2.2.1 Principes du Patch et du Split 15
2.2.2 Panneau de contrôle 15
2.2.3 Modifier la forme d'onde : Waveform 19
2.2.4 Cutoff Frequency pour rendre le son plus brillant ou feutré 20
2.2.5 Résonance pour ajouter du caractère au son 20
2.2.6 LFO 1 pour ajouter une modulation au son 21
2.2.7 Tone Control pour ajuster la tonalité 22
2.2.8 Chorus pour élargir le son 22
2.2.9 Delay pour ajouter de l'écho au son 23
2.2.10 Mémorisation d'une Performance 23
2.2.11 Réglage simultané de plusieurs curseurs (commande à ruban) 26

2.3 Produire des arpèges en jouant des accords (Arpégiateur) 27

2.4 Jeu de Motif (Patterns) avec un doigt (RPS) 28

2.4.1.1 Patterns d'usine 29
2.4.1.2 Préparation à la création de Pattern en écrasant les Patterns d'usine 30
2.4.1.3 Création de Pattern 31
2.4.1.4 Si vous faites une erreur durant l'enregistrement 32

2.5 Contrôle simple de changement complexes de timbre (Motion Control) 34

2.5.1 Motion Control d'usine 34
2.5.2 Effacement d'un Motion Control d'usine en préparation de la création d'un Motion Control user 35
2.5.3 Enregistrement d'une Motion Control user 36
2.5.4 Si vous faites une erreur durant l'enregistrement 37

2.6 Jeu de 2 sons simultanément (Key Mode) 38

2.6.1 Jeu d'un seul patch (Single) 39
2.6.2 Jeu de deux perches avec une touche (Dual) 39
2.6.3 Jeu de patches différents dans les parties gauche et droite du clavier (Split) 39

2.7 Restaurer la configuration d'usine 40

2.8 Mise à jour du firmware 41

2.9 Réinitialiser PITCH BEND et RUBAN après le changement de pile 43

3 Utilisation approfondie 44

3.1 Survol du JP 8000 44

3.1.1 Commande 44
3.1.2 Source sonore 44
3.1.3 Séquenceur 44

3.2 Patches et Performances 45
3.2.1 Patches 45
3.2.2 Parties 45
3.2.3 Performances 45

3.3 A Propos de la mémoire 48
3.3.1 Mémoire système 48
3.3.2 Mémoire user 48
3.3.3 Mémoire preset 48
3.3.4 L'aire temporaire 48

3.4 Procédures d'édition de Patch 50
3.4.1 Sélection d'un Patch 50
3.4.2 Edition d'un Patch 50
3.4.3 Stockage d'un Patch 52

3.5 Fonctions qui modifient le son 55
3.5.1 Sélection de l'onde de base pour le son (1) (Oscillator 1) 55
3.5.1.1 WAVEFORM / CTRL 1 / CTRL 2 (Contrôle 1 /2) 55
3.5.1.1.1 SUPER SAW 55
3.5.1.1.2 TRIANGLE MOD (Modulation d'onde triangulaire) 56
3.5.1.1.3 NOISE (Bruit) 56
3.5.1.1.4 FEEDBACK OSC (Ré-injection dans l'oscillateur) 57
3.5.1.1.5 (Onde carrée) 57
3.5.1.1.6 (Onde en dents de scie) 58
3.5.1.1.7 (Onde triangulaire) 58
3.5.2 Sélection de l'onde de base pour le son (2) (Oscillator 2) 59
3.5.3 Modification de la forme d'onde et de la hauteur de son (OSC COMMON) 61
3.5.4 Modification de la brillance (Filter) 64
3.5.5 Modification du volume (Amplificateur) 70
3.5.6 Modulation du son (LFO 1) 72
3.5.7 Modification de la tonalité (Tone Control) 74
3.5.8 Ajout d'espace et de profondeur au son (Chorus) 74
3.5.9 Ajout d'un effet d'écho (Delay) 75

3.6 Tirer parti des fonctions de jeu 78
3.6.1 Contrôle simultané de multiples paramètres (commande tactile)., 78
3.6.1.1 Parties auxquelles l'effet de la commande tactile s'appliquera 78
3.6.1.2 Paramètres qui peuvent être modifiés par la commande tactile 78
3.6.1.3 Réglages de la commande tactile 78
3.6.1.4 Emploi de la commande tactile pour changer la hauteur 80
3.6.1.5 Changement de la façon dont le son est piloté (Relative) 81
3.6.1.6 Maintien du changement du son (Hold) 81
3.6.1.7 Annulation des réglages d'un paramètre 81
3.6.1.8 Annulation des réglages tous les paramètres 82
3.6.2 Emploi de la dynamique du clavier pour changer les paramètres (Velocity) 82
3.6.2.1 Velocity On/Off 82
3.6.2.2 Réglages de dynamique 83
3.6.2.3 Annulation des réglages d'un paramètre 85
3.6.2.4 Annulation des réglages tous les paramètres 86
3.6.3 Jeu de notes isolées (Mono/Legato) 86
3.6.3.1 Mono On/Off 86
3.6.3.2 Commutation Mono/Legato 86
3.6.4 Changement progressif de hauteur entre notes (Portamento) 87
3.6.4.1 Portamentc On/Off 87
3.6.4.2 Réglage de la durée du changement de hauteur (Portamento Time) 88
3.6.5 Jeu dans une tessiture extérieure au clavier (Oscillator Shift / Keyboard Shift). 88
3.6.5.1 Oscillator Shift 88
3.6.5.2 Keyboard Shift 88
3.6.6 Transposition de votre jeu (Part Transpose) 89
3.6.7 Changement de la hauteur (levier pitch bend) 90

3.6.8 Ajout de changements cycliques (levier de modulation (LFO 2)) 91
3.6.8.1 Sélection de la cible de l'amplitude de modulation (Depth Select) 92
3.6.8.2 Réglage de l'amplitude de modulation (Depth) 92
3.6.8.3 Réglage de la vitesse de modulation (Rate) 93
3.6.9 Emploi d'une pédale pour modifier votre jeu (Control Pedal) 93
3.6.9.1 Réglages de pédale 94
3.6.10 Maintien du son (Hold Pedal) 94

3.7 Jeu d'arpèges et motifs originaux (arpégiateur/RPS) 96
3.7.1 Jeu d'arpèges (Arpeggiator) 96
3.7.1.1 Réglages d'arpégiateur 96
3.7.1.2 Changement de la cadence de l'arpège (Arp Beat Pattern) 97
3.7.1.3 Sélection de la partie à arpégier mode Dual (Arpeggio Dest) 98
3.7.2 Jeu de motifs (patterns) avec un doigt (RPS) 99
3.7.2.1 Réglage de l'instant de changement de pattern (Pattern Trigger Quantize) 99
3.7.2.2 Réglages pour l'enregistrement 100
3.7.2.3 Enregistrement d'un pattern 102
3.7.2.4 Effacement des notes indésirables 104
3.7.2.5 Copie d'un pattern 105
3.7.2.6 Effacement d'un pattern 106

3.8 Enregistrement des mouvements de curseurs/boutons (Motion Control) 108
3.8.1 Reproduction d'un mouvement 108
3.8.1.1 Déplacement des curseurs/boutons durant la reproduction de Motions 109
3.8.1.2 Reproduction d'un mouvement depuis le début chaque fois qu'une touche est pressée (Motion Restart) 110
3.8.1.3 Changement de mouvements 111
3.8.2 Enregistrement d'un mouvement 111
3.8.2.1 Réglages pour l'enregistrement 111
3.8.2.2 Enregistrement d'un mouvement 112
3.8.2.3 Effacement du mouvement d'un curseur ou d'un bouton 113
3.8.2.4 Effacement d'un mouvement 114

3.9 Réglages de performance/ système 115
3.9.1 Faire les réglages de paramètres de performance/système 115
3.9.2 Fonctions des paramètres de performance 115
3.9.2.1 Réglages pour la totalité de la performance (Performance Common). 115
3.9.2.1.1 PFM COMMON 115
3.9.2.2 Réglages pour chaque partie (Performance Part) 117
3.9.2.2.1 PFM PART 117
3.9.2.3 Déclenchement d'une enveloppe individuelle avec une touche enfoncée (Individual Trigger) 121
3.9.2.3.1 INDIV TRIG 122
3.9.3 Fonctions des paramètres de système 123
3.9.3.1 Réglages MIDI (1) (Paramètres MIDI) 123
3.9.3.1.1 MIDI PRM 123
3.9.3.2 Réglages MIDI (2) (Commutateur MIDI) 125
3.9.3.2.1 MIDI SW 125
3.9.3.3 Accord / Autres réglages (Setup) 126
3.9.3.3.1 SETUP 126

3.10 Retour aux réglages d'usine (Initialisation) 127
3.10.1 Procédure 127
3.10.2 Types d'initialisations 127

3.11 Emploi du MIDI 130
3.11.1 Commande d'appareils MIDI externes 130
3.11.1.1 Déclenchement de sources sonores MIDI externes 130
3.11.1.2 Sélection de sons sur une source MIDI externe 131
3.11.2 Commande du JP-8000 depuis un appareil MIDI externe 133
3.11.2.1 Déclenchement des sons du JP-8000 133
3.11.2.2 Sélection de patches sur le JP-8000 133

3.11.2.3 Sélection de performances sur le JP-8000 134
3.11.2.4 Emploi de messages de note d'un appareil externe pour le déclenchement individuel 134
3.11.2.5 Jeu d'un arpège ou pattern/ enregistrement d'un pattern 135
3.11.3 Synchronisation avec des appareils MIDI externes 135
3.11.3.1 Synchronisation d'arpège, pattern et Motion 135
3.11.3.2 Synchronisation de chorus, delay et LFO 1 136
3.11.4 Enregistrement de ce que vous jouez dans un séquenceur externe 136
3.11.4.1.1 Réglages pour l'enregistrement 137
3.11.4.2 Procédure d'enregistrement 139
3.11.5 Sauvegarde des réglages dans un séquenceur externe (Bulk Dump) 140
3.11.5.1 Procédure 140
3.11.5.2 Types de transfert Bulk Dump 140
3.11.5.3 Retour des réglages sauvegardés dans le JP-8000 141

3.12 Appendices 142
3.12.1 Astuces de création sonore de basse, piano électrique et orgue 142
3.12.1.1 Basse 142
3.12.1.2 Cordes 143
3.12.1.3 Piano électrique 144
3.12.1.4 Orgue 145
3.12.2 Comprendre le son 146
3.12.2.1 Les bases du son 146
3.12.2.2 Les trois éléments d'un son 146
3.12.2.2.1 La hauteur 147
3.12.2.2.2 Brillance 147
3.12.2.2.3 Volume 147
3.12.2.3 Partiels 148
3.12.2.4 Changement de son au cours du temps (Enveloppe) 149
3.12.2.4.1 Enveloppe de hauteur 149
3.12.2.4.2 Enveloppe de filtre 150
3.12.2.4.3 Enveloppe d'amplificateur 150
3.12.2.5 Ajout d'expression au son 151
3.12.2.5.1 Emploi du LFO 151
3.12.2.5.2 Effets 152
3.12.3 Qu'est-ce que le MIDI? 153
3.12.3.1 Canaux MIDI 153
3.12.3.2 Principaux messages MIDI utilisés par le JP·BOOO 153
3.12.3.2.1 Messages de canal 154
3.12.3.2.2 Messages de système 155
3.12.4 Mauvais fonctionnements 156
3.12.4.1 L'appareil ne s'allume pas 156
3.12.4.2 Pas de son/le volume est bas 156
3.12.4.3 La Hauteur est incorrecte 157
3.12.4.4 Impossible de sélectionner les sens 157
3.12.4.5 Les notes disparaissent [sont interrompues) 157
3.12.4.6 Le son craque (souffre de distorsion) 157
3.12.4.7 Un clic est entendu quand on presse/ relâche une touche 157
3.12.4.8 Les messages MIDI ne sont pas transmis/reçus correctement 158
3.12.5 Messages d'erreur 158
3.12.6 Liste des paramètres 159
3.12.7 Liste des réglages de transmission/réception 159
3.12.8 Equipement MIDI 159
3.12.9 Tableau d'équipement MIDI 159
3.12.10 Caractéristiques 159
3.12.10.1 Section synthétiseur 159
3.12.10.2 Section Arpegiateur/RPS 160
3.12.10.3 Section Motion Control 160
3.12.10.4 Autres 161
3.12.11 Tableau vierge 162

4 Logiciels pour le contrôle du Synthétiseur 163

4.1 Applications PC 163
4.1.1 WinJPLib (Roland) A compléter 163
4.1.2 SendSX A compléter 163
4.1.3 Roland JP-80×0 AudioUnit & VSTi Librarian Editor Plug-in A rédiger 163
4.1.4 SysEx A Rédiger 163
5 Informations sur internet 164
5.1 Ressources SyEX 164